

平成4年1月10日発行(毎月1回10日発行)第6巻第1号(通巻58号)昭和62年9月1日第一種郵便物認可MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX-FAN

MOOK

エムエスエックス・ファン

毎月ディスクが付録!

NEW

笑うせえるすまん第1巻

NIKO²

キャル2

ディスクステーション32号

ピンクソックス8

特別付録



スーパー付録ディスク

- ★『CARDです』ペアーズ&カードコンストラクション
●掲載全プログラム(88本) ●CG
●『MSXView』PageBOOKで読むCALC
●グラフィック・ローダー&セーバー
●クイズ&オマケファイルほか
●表紙CG・木村明広氏

今月のファンダム!



ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ



アシカの修業3

情報満載

(ガゼルの塔のウル技、
信長の日時間耐久マルチプレイほか)

ゲーム十字軍

1992
JANUARY

1

月情報号

980YEN

ATTACK
戦国ソーサリアン
幻影都市
伊忍道・打倒信長

トランプゲームつき・お正月のもりだくさん号



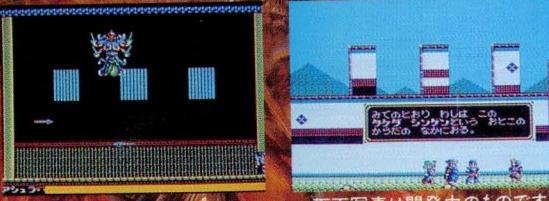
**出で、来たれよソーサリアン。
戦国の世に巣食う“魔”を討つのだ!!**

章 章 章 章 章
の の の の の
玄 長 吉 村 康
信 信 秀 幸 家
田 田 臣 田 川
武 織 豊 真 德
壳 式 参 四 五

+ユーティリティディスク

「道具を買いたい」「魔法をかけてもらいたい」「名前を変えたい」の3つの機能を収録。

戦国リーサリーリ



全国のTAKERUのみで発売!!
12月20日発売

価格 ￥4,800 税込

企画/開発：アイールハイツ

'92.12.8現在

Faicom
日本フルコム(株)のライセンス許諾商品です

日本フジ出版(株)の「アーティスト・ポートレート」

「戦国ソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。

TAKERU設置店リスト

ブラザーエンジニアリング株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局
(052)824-2493

東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

通信販売

通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

FAN SCOOP

④ 戦国ソーサリアン

いよいよ追加シナリオが移植されるのだ！

FAN ATTACK

⑥ 幻影都市

ダウンタウンから西政区までを攻略だ！

⑫ 伊忍道・打倒信長

異色の戦国RPG攻略記事第2弾！

FAN NEWS

⑩ 笑うせれるすまん第1巻

アニメおなじみの藤子作品がAVGで登場

⑪ NIKO²

パズル要素もくわわった玉入れアクションゲーム

⑫ キャル2

時の世界でくりひろげられる愛と美のエッチAVG

⑬ DMfan

ディスクステーション32号／ピンクソックス8

PROGRAM

③ ファンダム

ゴルフ、格闘技、変態カードゲームほか12本のプログラム

④ ファンダムスクラム

スーパービギナーズ講座

⑤ 第5回MSX・FAN 読者審査結果発表

⑧ BASICピクニック

シケンシャルファイルとランダムファイル

⑨ FM音楽館

ゲームミュージック1本＋一般曲1本＋オリジナル6曲＋「音楽」の知識

⑩ AVフォーラム

今月のお題「夢」ほか

⑪ ゲーム十字軍

のぞき穴：ガゼルの塔／歴史の散歩道：歴史学者養成講座／8時間耐久マルチプレイ（新企画）：武将風雲録／桃色図鑑：十字軍トビラCG

●スペック表の見方

Mファンソフト ①

☎ 03-3431-1627 ②

1月23日発売予定 ③

媒体		× 2	
対応機種	MSX 2/2+		
VRAM	128K		
セーブ機能	ディスク		
価格	6,800円		
ターボRの高速モードに対応			

- ①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源。ROMはROM、DISKはディスク、DISK2+はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑤対応機種／ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1 MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX2+と表記されています。⑥RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源が切れないかぎりつけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記しています。⑧価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑨備考欄。

② 情報おもちゃ箱FFB

冬のA1GTイベント情報、お年玉プレゼントほか

③ GM&V

最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

⑩ ほほ梅麿のCGコンテスト

イラスト部門で1人3作採用のミラクルねーちゃん出現でおじやる

⑪ ゲーム制作講座

キーボード、パッド、マウスの操作性の一長一短

⑫ パソ通天国

ネットはCGの宝庫だ！

INFORMATION

⑪ ON SALE

発売中ソフトチェック／ユーザーの主張

⑫ COMING SOON

スーパー上海ドラゴンズアイ／ロイヤルブラッド／プライド巻完結編ほか、開発中ゲーム情報

⑬ MSX新作発売予定表

11月18日現在の情報

⑭ 今月のいしょーくー情報

⑮ FAN CLIP

Mファン大賞受賞作『HIQUIRE』の作者のニンマリ

⑯ 投稿応募要項

（応募用紙／投稿ありがとう）

⑰ 読者アンケート

掲載ソフト21本プレゼント

特別企画

⑮ オリジナル・シナリオ・コンテスト

「ソーサリアン」発売記念／

特別付録

スーパー付録ディスク #4

<すべしゃる>『CARDです』

ペアーズ＆カード・コンストラクション

<レギュラー>ファンダム・GAMES／ファンダム・サンブルプログラム／FM音楽館／AVフォーラム／ほほ梅麿のCGコンテスト／MSXView／パソ通天国／ゲーム十字軍／あてましょQ／オマケ

⑯ スーパー付録ディスクの使い方



●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P116の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後四時から6時の間、下記の番号で受け付けています。
なお、ゲームの解答やヒントをいっさいお答えしておりません。12月24日～1月5日は編集部はお休みです。

☎ 03-3431-1627



FAN SCOOP

いよいよ追加シナリオが移植されるのだ！

SORCERIAN

戦国ソーサリアン

『ソーサリアン』が発売されてからもう4か月。そろそろ違うシナリオで遊びたいと思っていたところに、グッドタイミングで登場！ 今度は日本が舞台だつ！

ブラザー工業(タケルでのみ発売)

☎052-824-2493(タケル事務局)

12月20日発売予定

媒体	200×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,800円

遊ぶためには『ソーサリアン』基本シナリオが必要 ターボボの高速モードに対応

ユーティリティシステムも付いてくる！

『ソーサリアン』の追加シナリオが、いよいよ発売されることになった。それも、他機種では別売だった『ユーティリティシステム』をも付属しての発売。ただし、シナリオのみの発売ということなので、『ソーサリアン』の本体を持っていないと遊ぶことができない。まだ買っていない人は、この機会に手に入れてはどうかな？

『戦国ソーサリアン』は、今までの中世ヨーロッパを舞台にしたような世界とは違い、戦国時

代の日本を舞台にしているのだ。しかも、敵として登場してくるのは戦国時代の武将たち。みんなもよく知っている武田信玄や織田信長など有名どころばかり。その武将たちに魔物が乗り移り、悪事をはたらき人々を苦しめる。そこで、ソーサリアンたちが解決すべく乗りだした、というわけだ。

余談になるけど、こんなふうに追加シナリオが発売されるのも、もとのシステムの自由度が高いからにほかならない。ユーザー参加のシナリオコンテストができるのも、もちろんおなじ理由によるものだ。

この機会に、自分の作ったシナリオが追加シナリオとして発売されるかもしれないシナリオコンテストに参加してみては？



④この冬はこの画面を見ることが多い？

ゲームを始める手順が変わったぞ

今までのように、「冒険に出発する」コマンドの実行だけではゲームが始まらない。まずは、メニューから「ユーティリティ」コマンドを実行。画面には、ユーティリティディスクをセットするように表示されるけど、シナリオ1のディスクを入れる。あとは画面に従って進めればOK。



△この画面を見ることなく、ゲームを始めることはできないのだ

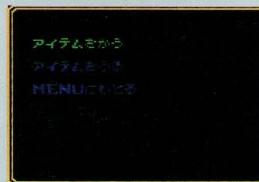
ユーティリティシステムではこんなことができる

他機種では別売となっていた『ユーティリティシステム』だけど、今回『戦国ソーサリアン』に付属という形で、MSXでも利用できることになった。このシステムがあ

ると、冒險がラクに、楽しくなるというものなのだ。できることは全部で3つ。他機種版にくらべて減ってしまったけど、これだけあれば十分だろう。

●道具を買いたい

ここでは武器と防具を買うことができる。もちろん手持ちのものを売ることも可能。売りものの中には、めずらしいものがたくさんある。もちろん魔法がかかるているものばかりだぞ。



④この画面で買うか売るか決める

●魔法をかけてほしい

今まで魔法を使いたいときには武器や防具に星をかけてもらい、さらに、魔法の力を引きだすために何年も待ったのだが、ここでは魔法を買うことができるので、すぐに使えるのだ。



④お金で、どんな魔法でも買える

●名前を変えたい

作ったキャラクタや、持っている武器や防具の名前を変えることができる。しかも、今まで使うことのできなかった、ひらがななどカタカナが使えるようになったので、自分のイメージ通りの名前が付けられるぞ。



④こんなふうに変えられるぞ

てごわいシナリオが待っているぞ！

前作とのいちばんの違いといえば、シナリオを最初から連続して解いていかなければならぬということだろう。これにより、今まで以上にストーリー性が高くなっている。

たとえば、シナリオ1での謎

が、最後のシナリオで明らかになるということもあるのだ。

今度の『戦国ソーサリアン』は、シナリオ日本にディスク2枚とかなりのボリュームになっていることもあり、謎もなかなか難解だ。心してかかれっ！

武田信玄の章

武田信玄は、1572年、京へと進軍を始めた。それを阻止しようとする織田信長と徳川家康だったが、阿修羅のごとき圧倒的な強さをほこる信玄の前には手のうちようがなかった。水晶玉を使い、遠いペントウアの地でこれを眺めていた偉大な魔法使いエティスは、信玄の背後に魔の気配を感じとっていたのだった。



✿おや？ まだ生きている人がいたぞ。何があったのか聞いてみなくちゃ

織田信長の章

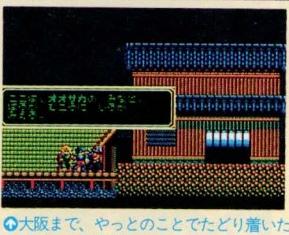
魔法使いエティスは、織田信長の背後にも魔の気配を感じとっていた。信長は鬼神と呼ばれ、わずか3千の兵で2万5千の兵を打ち破ったこともあるのだ。1573年には、將軍である足利義昭を都から追放し、室町幕府を滅ぼした。それを知ったソーサリアンたちは、信長の待つ安土城へと向かったのである。



✿まず、最初に織田信長を見つけなくちゃいけない。すべてはそれからだ

豊臣秀吉の章

織田信長の家臣であった豊臣秀吉は、織田信長の死後、天下統一に成功した。このことにより戦国の時代も終わるかに思われたのだが、その後も乱世は続いた。農民への刀狩り、キリスト教徒への弾圧。さらには朝鮮を征服するために、出兵までしたのだ。あまりの仕打ちに民衆の怒りは高まっていた。



✿大阪まで、やっとのことまでたどり着いた。でもお城まではまだまだ遠いなあ

真田幸村の章

1615年、大阪冬の陣、夏の陣により豊臣方は滅ぼされた。難攻不落といわれた豊臣秀吉の大坂城を徳川家康は周到な策略で攻め落としたのだ。その戦いで多くの武将が命を落とし、その中には真田幸村の名前もあった。しかし、魔法使いエティスは、幸村は魔の力でよみがえり、家康の命を狙っているという。



✿忍者屋敷に忍者あらわる！ 倒しても倒してもわきだしてくる忍者にはまいった

徳川家康の章

真田幸村の事件を解決して、故郷であるペントウアにもどったソーサリアンたちのもとに、しばらくたったのち、武家諸法度などを発令し、江戸幕府の体制を整えたためつあった家康から1通の書状が届けられた。そこには、そなたたちに対して、ささやかながらお礼がしたいので江戸の町にきてほしい、とい

う内容の文章がつづられていた。平和になった江戸の町への招待だっただけに、ソーサリアンたちはウキウキしながら新たな旅支度を始めるのだったが、魔法使いのエティス1人だけは浮かない顔をしていたのだ。なぜなら、エティスは江戸の方向から微かに魔の気配を感じ取っていたのだから……。

日本に来たら彼らも外国人！？

中世のヨーロッパが舞台のシナリオではひらがなの表示だった会話が、『戦国ソーサリアン』では最初のころの会話がカタカナで表示される。そのうち日本語に慣れたのか、ひらがなで会話

をするようになる。なんとも楽しい演出なのだ。

✿ゾン・ゾン・ウゴイチャダーメ、
アシラ・カシテマース、
テアヲ・シマショウ。

✿いい加減な日本語がいい味を出してる

✿ここには、まだ入ることができない。まずは、敵陣を視察といったところか



✿この町の人たちには、ペントウアといつてもわからないだろうなあ



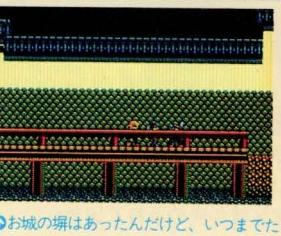
✿雪景色の中をひた走るソーサリアンたち。たまにはこんなのもいいでしょう？



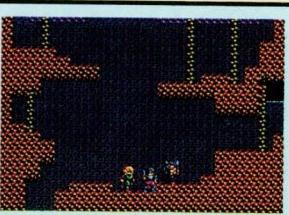
✿町の人たちは、けっこう気軽に声をかけてくる。何かいいことが聞けるかもね



✿へー、外国製品だけをあつかっているお店があった。ソーサリアンたちもビックリ



✿お城の堀はあったんだけど、いつまでたってもお城の門が見つからない！？



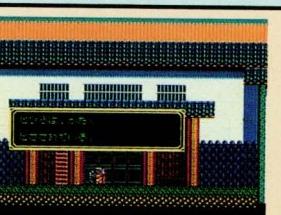
✿いきなりの水中に驚き！ ここは地底の湖なんでしょうか？ それとも……



✿おっと、吊り天井のカラクリだ！ こんなにつぶされたらひとたまりもないぞ



✿家康の招待を受けてきたのに、お城の門番は開けてくれない。どうしてなの？



✿冷静に考えてみると、どうもおかしい。やはり魔の気配があるというのは本当か？

FAN ATTACK

ダウンタウンから西政区までを攻略だ!

ILLUSION CITY

幻影都市

イリュージョンシティ

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

12月14日発売予定

媒体	200 × 8
対応機種	MSX R
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	9,800円

ローランド製の「CM-32L」と「MT-32」のMIDI機器およびマウスに対応

ストーリーの設定、舞台となる街の設定、そして登場するキャラクタの設定まで、制作スタッフがこりまくつたという『幻影都市』。まずは序盤戦の攻略だ！

ついに魔天教組織が動き始めた……

西暦202X年の香港には、企業集団SIVAによる身分制度があり、安全な上層区域と魔物がいる危険な下層区域とに、暮らす区域が決められていた。

下層区域で魔物退治を仕事と



アパートの部屋でくつろぐ天人

する主人公の天人(ティエンレン)を訪ねてきた美紅(メイファン)とホウメイ。ホウメイの話では、姉のシャオメイが何者かに誘拐され、自分も命を狙われたというのだ。

天人は、すぐにピンときた。SIVAが本当の姿を現し始めたのだ。SIVAの母体は魔天教という魔の組織。それが、企業集団SIVAを作り香港を支配していたのだ。だが、なぜシャオメイが誘拐されたのか？



●最初にパーティを組むことになるのは、この天人と美紅とホウメイの3人



●このエレベーターを降りると外にでる

ダウンタウン

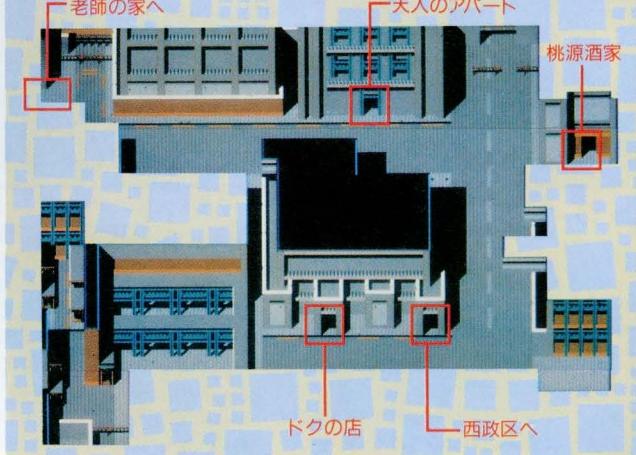
夢か？ それとも…… 現実！？

天人が自分のアパートでくつろいでいたときに、突然誰かが語りかけてきたのだ。眠っていて夢を見ていたのかもしれない、

実際に耳から聞いた言葉なのかかもしれない……。天人の力がよみがえるって？ これが本当だとすると、天人は何者なのだ！？

「天人よ。汝が力、取れ戻すべし。森羅万象あをばく統べし、君なる力を……」
「ダーサを解放すべし」
「ダーサ解放されしとき、汝が力よみがえる。汝が力、すなわち我が力なり。では、君なる無限の力なり！」

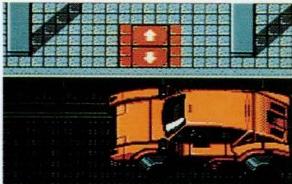
このメッセージに隠された意味とはなんだろう？



南天リーゼンをさがせ

アイレンにもらったパスで、イッキに西政区まで行けるのかと思ったら、その前にボーダー登録とやらをしなければ西政区には行けないらしい。残念！

天人たちは下層区域の人間なので、上層区域の西政区に直接行けるエレベータが使えない。でも、ボーダー登録さえ済ませ



④西政区に到着。と思ったら……

れば使えるようになるぞ。

このボーダー登録をするためには、クーロン地区とよばれる街にあるDANGER ZONEという、いかにも危険なおりのする場所に行って、そこにある廃棄エレベーターに乗り、その先にある端末で登録しなければならないのだ。

街の人々は、DANGER ZONEは魔物がうろつく危険な所だから行くのはよせっ！というのだが、シャオメイのことが心配だ。そりや、魔物は嫌だけどやるしかないでしょ？

やってきたDANGER ZONE



敵の攻撃が激しくなってきたぞ

この「幻影都市」の序盤では、なかなか戦闘シーンを見ることができない。このゲームのウリの1つである、鹹味方がフルアニメーションして行われる戦闘シーン。これを楽しみにしている人も多いことだろう。でも、クーロン地区まではそんな悩みはふとぶはずだ。このクーロン地区にあるDANGER ZONEの中は魔物の宝庫。これでもかっ！ というくらい魔物が襲ってきてくれる。魔物の攻撃パターンも多く、たいくつするなんていうこともないはず。



④スゥ・ヴァ。ゼラチン状の魔物

そして、戦闘する場所によって背景までちゃんと変わるので。本来なら、敵との戦闘なんて避けられるものなら避けたいはずなのに、知らず知らずのうちに戦闘を楽しむ自分に気づくはず！？



④キィ・トゥア。人の血を吸う魔物



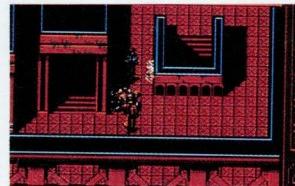
④ニニー・トゥア。人の足首を切り裂く魔物



④ボーダー登録をしないとこんなことに

ONEは魔物でいっぱい。しかし、この程度の魔物の群れにやられてしまうほど天人はヤワじやない。魔物たちをなぎたおし、あっという間に目的達成。

次はいよいよ西政区に突入だつ。待ってろよ、南天リー／



④廃棄エレベーターの着いたところはここ

街で見かけた とんでもないヤツ

この街の人の中には、変なヤツがたくさんいる。この人は、自分の彼女を壁に埋めちゃったんだってさ。彼女がかわいそう……。



④少しは反省しなさい！



④この電話ボックスみたいのが端末だ

これがウサのベッドシーン！

このシーンを見たらきっとゾッとするはず。なんてって、普通のベッドシーンじゃないんだから。普通は、男と女のベッドインなんだけど、男と男のベッドインなんだもん。まあ、近未来には異常なヤツらがたくさんいるんです。



お買いものはこちら！

武器・防具屋



④カウンターの下には拳銃が見えるぞ

道具・薬屋



④便利なものがいろいろ売っている

宿屋



④ひと晩休めば元気いっぱい！

SIVA 本社に潜入だー！

西政区に着いてすぐの所にSIVAの本社ビルはある。

さっそく中に入り、奥のほうにある階段のほうを見ると、そこには南天リーがいるではないか！ しかも魔天八部衆の1人、西天フェイとその部下のリュウケイまでいっしょだ。

美紅は南天リーに向かって、シャオメイを返すように叫んだ

のだが相手してくれない。それでもしつこく迫っていたら、怒った南天リーの突然の攻撃！ 天人と美紅は、避けることができず直撃を受けてしまった!! 魔天八部衆の人は、それぞれダーサとよばれる術を持ち、南天リーは火のダーサを操ることができる。この攻撃は強烈だ。もう一度受けたとちょっとあぶ



さあ、いよいよSIVAビルに突入するぞ!! はたして南天リーはいるだろうか?

南天リーみつけ!



いたーっ！ そこで待っていろよ!!



魔天八部衆の筆頭がこの男だ

「幻影都市」の楽しみ方

★武器・経験値(スキル)

『幻影都市』では武器を使用して戦闘をすると、その武器に関してスキルと呼ばれる経験値を得ることになる。どういうことかというと、おなじ武器を連続して戦闘に使っていると、その武器を使用することがうまくなつたという意味で、攻撃力と命中率を上げることができるのだ。このシステムを上手に利用すれば、どんな武器でも自由に使いこなせるキャラクタを作ることだってできてしまうのだ。たとえ、どんなに強いキャラクタを作ったとしても、ゲームの進行にはまったく影響がないので、キミだけのキャラクタに育ててみてはどうかな？

★サウンド

マイクロキャビンのゲームは、音のバランスを外部スピーカーなどで調整しているため、モニタのスピーカーからの音だとマイチ迫力不足。MIDI機器にも対応していることだし、ぜひ、ラジカセなどに接続して楽しむことをお勧めするぞ。

★移動

このゲームでは、街から街への移動に乗物が使われている。この移動のときの乗物のアニメーションが、なかなかリアルで面白い。始めは車のような乗物ばかりだけど、ストーリーが進むと近未来の乗物での移動シーンも登場てくるぞ。

ないかも……。

そんな心配が的中してしまい、また直撃！ さすがの天人と美紅もその場に倒れてしまい、ピクリとも動かない。かろうじて攻撃をかけたアイザックも、次の瞬間にはただの鉄くずに。おそるべし南天リー……。

はたして天人たちは、死んでしまったのだろうか？

火球の攻撃は南天リーの得意技



あわれ「アイザック」！

老師から預かっていたアイザックだけど、目立った活躍もしないうちに破壊されてしまった。とはいって、天人と美紅のレベルが上がっていない序盤戦の戦いで頑張ってくれたものだ。御冥福を祈る。アーメン……。



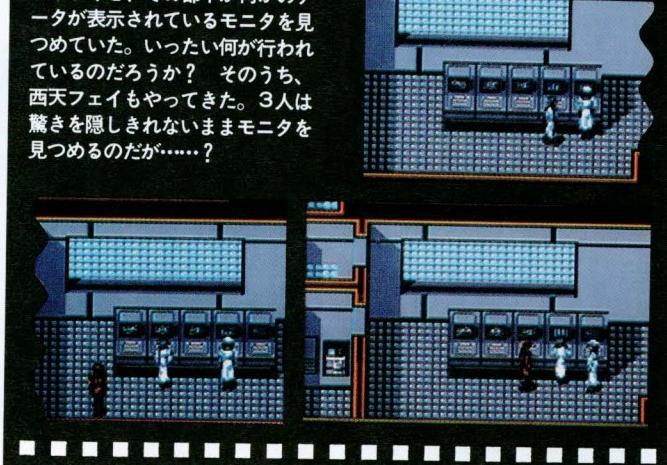
死んだのか…！？



天人と美紅が死んでしまったら、シャオメイを助け出すことができなくなってしまう

そしてSIVAの研究室では……

SIVAビル内の研究室では、リュウケイと、その部下が何かのデータが表示されているモニタを見つめていた。いったい何が行われているのだろうか？ そのうち、西天フェイもやってきた。3人は驚きを隠しきれないままモニタを見つめるのだが……？



天人と美紅のゆくえは……

気がつくと、天人はSIVAビルの中の1室にいた。頭がボーッとして、体じゅうがギシギシきしむ。いったい何があったんだ……？ 少し考えてから思い出した。そうそう、南天リーの攻撃をうけて、気を失って

……。気がついたらここにいたってわけだ。

妙に落ち着いている天人だが、それもそのはず。この部屋から脱出することができないのだ。まわりは厚い壁におおわれているうえに、ドアは頑丈。

武器も奪われてしまっている。どうにもならない。

そんな天人にカイと名乗る謎の人物が現れ、部屋から出してくれた。そのうえ武器と服まで持ってきてくれたのだ。

天人は美紅がいないことにやっと気づき、カイへのお礼もそうそうに部屋を飛び出した。すると、そこには懐かしい老師の顔が。なんでも、天人と美紅が捕まつたことをアイレンが知らせてくれたそうだ。感謝、感謝。でも、老師って戦えるの？



④部屋から出られない天人を助けてくれたカイ。ドアを焼き切ってしまうとはスゴイ！

謎の人物「カイ」

天人のピンチに現れた謎の人物。魔天教と敵対関係にあって、天人たちの力となってくれるのかと思っていたら、どうもそうではないらしい。天人個人に興味があるようだ。瞬間移動の術なども使える力を持つ人物だけに、ぜひ仲間にになってほしいのだが……。



何とも、さみしそうな顔をしている過去に何があったのか？

西天フェイをたおせ!!

天人の心配をよそに、魔物どもをなぎたおしていく老師。その姿に天人もビックリ！

SIVAビル最上階の社長室

エリア1のボス「西天フェイ」

魔天八部衆の1人。風のダーサを操る。彼は麻薬の常習者で、ときどき人格に破綻をきたすこともあるあぶない人物なのだ。



政治陰謀手腕にすぐれている
男
頭のキレはバツグン

では、西天フェイが待っていた。もちろん己人を倒すために。目の前では美紅が捕らえられている。早く助けなければ。

風のダーサを操り凄まじい攻撃をくりかえす西天フェイ。天人と老師は、やっとのことで勝つことができた。

足もとには小さな像がころがっている。老師によると、これがダーサの像だそうだ。天人が

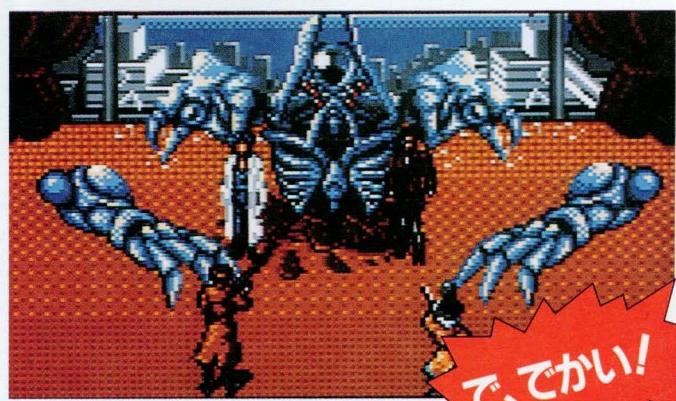


⑤ここがSIVAビル社長室

像に触れると辺りが光に覆われた。力の封印が解けたのだと老師は教えてくれた。魔天教と戦う力を得るために必要だという

が、くわしくはわからない。

南天リーも逃げてしまった。長い戦いになりそうだ。と、三人は予感したのだった。



で、でかい！

⑥風のダーサの術を操り大きな魔物を出現させた西天フェイ。全力で戦えばきっと勝てるはずだ。ガンバレ！！

SIVAビル内マップ集

今回攻略した範囲のマップは、全部を掲載していない。理由は簡単なこと。余りにも簡単なマップだったから。

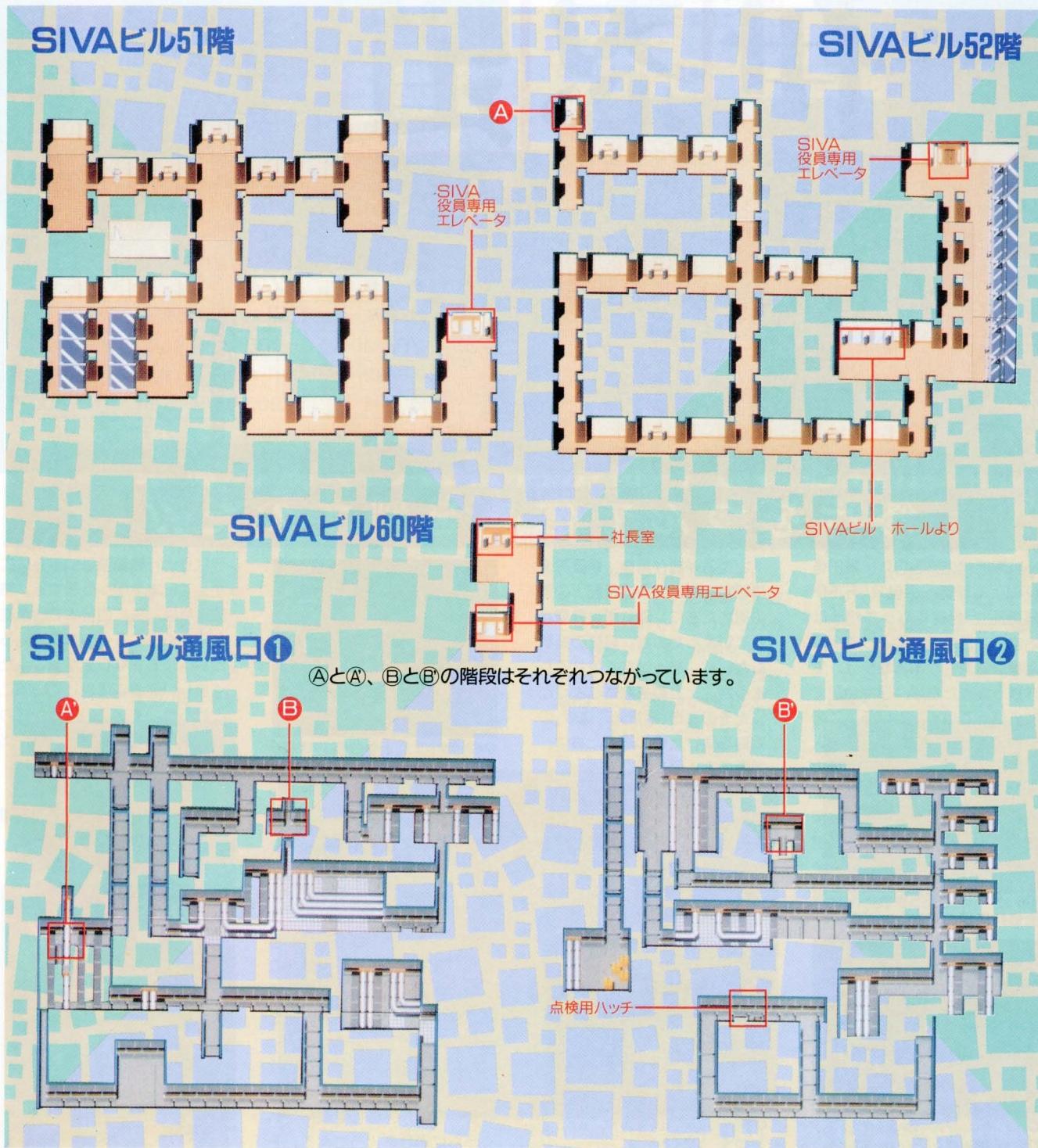
それとは逆に、けっこう苦労

しそうなのが、SIVAビル内のマップだよね。エレベータで行ったり来たりするし、魔物のウヨウヨしている通風口もある。ということでSIVAビル内の

マップは全部公開だっ／これがあっても迷ってしまう人は……。もう、知らないっ／

あっ、それからマップ上にある、お得なアイテムの入ってい

る宝箱の位置はナイショ。今後はおしえてあげるかもしれないけど、とにかく今回はナイショ。自力で探せ／ きっといいものがみつかるよ!!



以下 次号を待て!!

多くの試練を乗り越えてめざすは信長の首!!

FAN-ATTACK

伊忍道

打倒信長

光栄

045-561-6861

発売中

『信長』シリーズでは、影の存在だった忍者が主人公になっている。信長に郷里の伊賀を滅ぼされて、復讐の旅に立ち上った若い忍者の物語。乱世の中を駆けめぐり憎き信長を倒すまでつきすすめ!!

媒体	対応機種	VRAM	セーブ機能	価格
CD-ROM	MSX2/2+	128K	SRAM/PAC	11,800円
Disk	MSX2/2+	128K	ディスク	9,800円
□□付きは14,200円 ダーポ付の高速モードに対応				
□□付きは12,200円 ダーポ付の高速モードに対応				

修行をつんで信長を倒すのだ!!

戦国時代の天正9年、織田信長による伊賀への侵攻「天正伊賀の乱」が発端になって物語が始まる。この戦いによって伊賀忍者は壊滅的な被害を受け、生き残った者たちは、日本全国に散らばっていったという。この事件の生き残りのひとりが主人公の若い忍者だ。「天正伊賀の乱」が起こったとき、伊賀の上忍・百地丹波の指令により、伊賀を脱出して、山奥にある伊賀の隠れ里にたどりついた主人公は、そこで信長を倒すために忍術修行に励んでいた。



○若き忍者は、伊賀の隠れ里を後にして、打倒信長の旅に出る

ところが数か月後、伊賀忍者の残党をつけ狙う信長配下の影の忍者たちに、隠れ里を発見されてしまったのだ。必死の抵抗むなしく、あっけなく敗れてしまうが、とどめを刺されようとしたそのとき「明智光秀謀叛」の報告を受けた影の忍者たちは、重傷の主人公を置いて去った。

一命をとりとめた主人公は、隠れ里の長老の遺言に従って村を後にし、一人前の忍者になるために修行の旅を始めたのだ。

修行とは、全国にいくつもある修験場を巡って、術を授かる



○修験場の奥から石を見つけてくると、術を授かることができる



○成長に合わせて、行動を共にする仲間を決める。そろそろ服部半蔵ともお別れだ

こと。そのすべてを巡りおわって一人前の忍者になれば、信長を倒す実力が身につくというもの。だが、たった1人で旅をするには、あまりにも道はけわしい。途中で意気投合した人物を仲間にして、ともに戦ってもらおう。話が進めば、一度仲間にした人物と別れて新たに能力の高い人物を仲間に迎え、戦いを有利に進めることも必要だ。

始めのうちは信長によって設けられた閑所を、通行することはできないが、修行を積んでいくうちに通れるようになる。そ

うなると行動範囲はいっきに広がって日本全国へ展開する。物語後半は、主に西日本で話が進んでいく。ここらへんまでくるとレベルもかなり上がって、たくましい忍者に成長していることだろう。すべての修行が終わると修験場の長老から、早く比叡山の先達に会えといわれた。

さあ、ここからが正念場だ。物語は打倒信長へむけて急展開をみせる。レベルはもちろん、装備もきちんと整えておこう。

めざせ最強装備!!

剣	ごうまとう 降魔刀
鎧	あしうらきょうこう 阿修羅胸甲
兜	きそめん 鬼總面
飛び道具	どらい 怒雷
護符	きりんほね 麒麟の骨

まずは比叡山へ登るべし!!

山城の城下町の東にある洞くつが比叡山の頂上へつながっている。そこに目指す先達が待っている。ただし、この洞くつはよほどしっかりした準備をしていかないと、生きて通り抜けることはできないだろう。それくらい敵が強いのだ。

この広い洞くつにはワナやしきかけがないのはうれしいが、一度地下8階まで降りて、再び上に昇る構造になっているので、頂上まで出るのにかなりの距離



●すべての修験場をクリアすると、つぎは比叡山へと向かうことになる



●比叡山で先達と会わなくてはならない。信長と比叡山は、何か因縁じみている

を歩かなくてはならない。当然敵と出会う回数が多くなる。少なくとも、レベル40はほしいところだ。このダンジョンの地下8階は別に降りなくてもいいのだが、最強の武器や道具が手に入るのに見逃す手はないだろう。これを見つけるまでは、考えられる最高のものを装備してカバーしておこう。

無事に頂上にたどり着いたらすぐ下のところに先達がいる。さっそく話を聞くと「これほど

の男とは思ひなかつたよ」などといわれてしまった。少々バカにされた気もあるが、そこはガマン。次の話を聞こうとすると突然、鬼道丸というヤツが現れて、なんと信長が美濃の洞くつで待っているという。ひとまず、比叡山を後に美濃をめざす。



●いきなり強敵が現れた。どりゃー!!

やつとの思いで、先達のところまで来た。えつー！ 美濃の洞くつに行けだなんて、まだまた先は長いなあ つぎは



がんばって、美濃の洞窟に行って来いさきや
勝ったあかつきにはまたここにくるのだと
よい知らせを待ってるぞさきや

美濃の洞くつには何が待っているのか

鬼道丸にいわれた通り、美濃の洞くつにやってきた。ここは美濃の城下町から、ちょっと北に行ったところの関所を通った山あいにある。関所がある点からおわかりだと思うが、この記事を見て先にこの洞くつに入ろうとしても、鬼道丸の話をきい



●おおお、かたじけない。ところで、この先の洞くつは、どんなところでござるか



●おまえは誰だ？ 気やすく小僧なんて呼ぶなよな。頭にきちゃうぞ

てからでないと関所を通過することはできないぞ。

さて、なかに入ってみると、うれしいことにモンスターが出てこないのだ。これならいくら歩き回ってもだいじょうぶ。ここには、全部で5つの階段があるが、スタート地点の左上ほうにある階段から降りた先で信長は待ちかまえていた//

しかし、予想はしていたが、あまりにも強すぎる// 今までのボスキャラなんて比べものにならない。こちらの術は急動波で無効にされてしまうから地神や、鉄身、昇速、金剛などは、やるだけムダだ。ここは直接攻撃だけにするほうが利口だぞ。

そして、やつと勝ったと思いまや、な、なんと、今度は「安土

へ来い」と捨てゼリフを残して、逃げだしてしまったのだ//

ついに、念願かなったと喜んだのもつかの間だった。茫然と立ちつくしているとき、先達のいった言葉を思い出した。

しょうがない、比叡山へ戻って教えをこうとしう。



●戦闘には、なんとか勝った。苦しい修行の成果が表れたようだ



●げげ!! いきなり信長がいるなんて思わなかった。それにしても、こんなにでっかくなっちゃって、いったいどうしたの？ とりあえず倒すしかない



●信長よ、逃げるというのか？ よし、必ず安土まで行ってやる。そのときこそ……

再び先達のところへもどってみると…

一度ここへ来れば、飛行仙か天狗の羽を使ってすぐに飛んで来ることができるようになるので、とっても楽チンだ。信長が逃げ出すなんて、卑怯なマネをするとは思わなかったが、これで逆に、信長には逃げ場がなくなったわけだ。

さあ、決意も新たに先達の話を聞くとしよう。どうやら信長は安土城にたてこもり、さらに強さを増しているようだ。あれ以上強くなったら、たかが忍者ごときで太刀打ちできるのだろうか。不安はつのるが、信長を倒すことだけを考えよう。

安土城に入るには近江の周辺



あと少しでどどめを刺すことができたのに、逃げられてしまうとは悔しいぞ

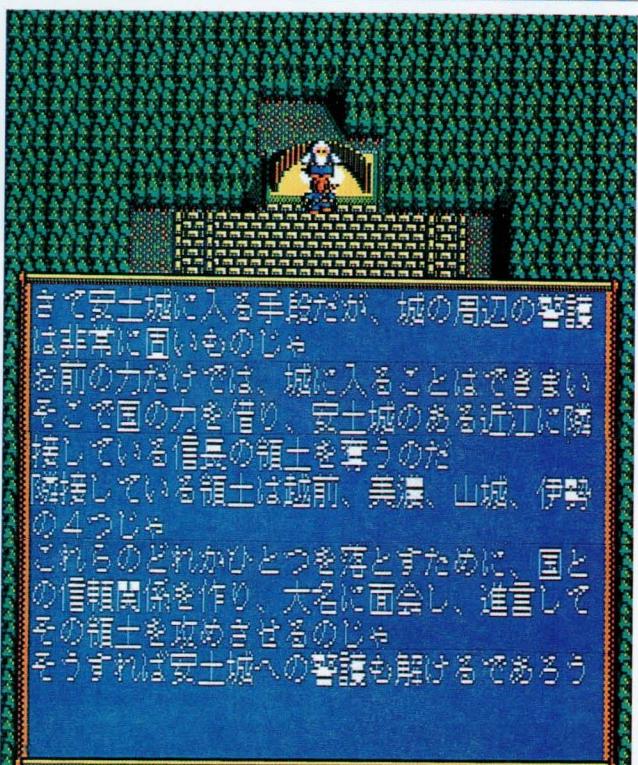
の国のひとつを攻め落とさなければならぬ。こいつは、かなりめんどうな仕事になるぞ。合戦は月に1回しか行われないから、やたら時間がかかる。それよりもいかにして大名に合戦をさせるかだ。物事そう簡単にいかないもんだな。



④安土城はどこにあるのですか？ 信長は、そこでなにを企んでいるのですか



⑤なんと、能力を強化しているというのか。急がなくては、たいへんなことになるぞ



さて安土城に入る手段だが、城の周辺の警護は非常に固いものじゃ。お前の力だけでは、城に入ることはできない。そこで國の力を借り、安土城のある近江に隣接している信長の領土を奪うのが、隣接している領土は越前、美濃、山城、伊勢の4つじゃ。これらのどれかひとつを落とすために、國との信頼関係を作り、大名に面会し、進言してその領土を攻めさせることじゃ。そうすれば安土城への警護も解けるであろう。

⑥先達が教えてくれることで、いちばん重要なことが、このメッセージ。いよいよだぞっていう感じ。大名と信頼関係を作るには、大名の手下になって働くか、なにか献上すればいいのだ

たまにはゆっくり自宅で休養を

女の忍者を仲間にして、美濃・山城・越前に行くと、金1万5千で家を買うことができる。男だけ行っても、大家に冷たく断られてしまうので注意が必要だ。家を買うことができたら、女の忍者を妻として、そこに住ませれば、陽術を使って調べた国データや、その国にいる人物の情報を、手に入れることができるし、宿泊すれば、お金を使わなくても、体力を回復することができてしまうから、なかなか便利だ。無理に買わなくとも、ゲームをクリアすることは、できる。だが、自宅での会話には



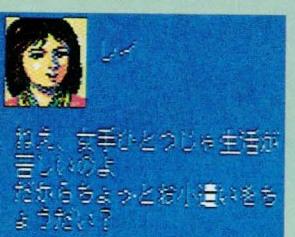
⑦この町に鳥山卯三郎という漁人が棲んでいるらしいわ

おもしろいものもあるので、買っておいても、きっと損はしないと思うよ。



⑧越前國 総主 信長
兵士数: 64
生産量: 10
貿易量: 100 訓練時間: 10
主: 鳥山 卯三郎 実力: 10

⑨留守番をしているだけじゃなく、いろんな情報を集めているところがエライ！

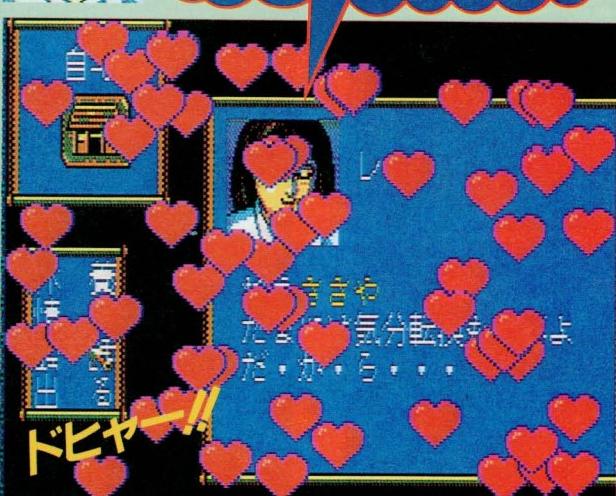


ねえ、女手ひとづき生活が苦しいのよ
だからちょっとお小遣いをもらおうない？

⑩町に来ている人物を教えてくれる。鳥山卯三郎とやらと、会ってみるとするか



ねえささや
たまには気分転換も必要よ
だ・か・ら・・・



⑪いくら気分転換になるととはいっても、いきなりハートマークでくるなよな。でも、久しぶりの自宅だし、レイもなかなか色っぽいし、まあいいか

陽術を有効に使って国力を下げる

全国の修験場をすべてクリアすれば、いよいよ戦国大名と力を合わせて信長のいる近江の国に近づくために、合戦を中心のプレイになる。その合戦を有利にするものが陽術だ。陽術の上手な使い方が、合戦の勝敗や被害に大きく響いてくる。

まず、攻め込む国を決めたら、

その城下町に入りて陽術を使うのだ。陽術には2種類ある。敵の兵数や石高などを調べる潜入と城に火を放つことによって国力を下げるのに使う混乱だ。両方のコマンドとも使うことによって気力の値が減るが、これは、ふつうのRPGのマジックポイントと同じものなので、宿屋に泊まったり、薬によって回復できる。しつこいくらいにやるのが成功の秘訣だ。敵の国力が低下してくれば、弱気な大名でも、きっと合戦をする気が起きてくるはずだ。それでも合戦をやらないような大名ならば、さっさと縁を切ってしまったほうがいい。



●信頼関係がないと、大名にいくら進言しても、争いごとを起こさうとはしないのだ

混乱させる



●城壁をスルスルっとよじ登り、城内に忍び込む。忍者ならではの仕事だ。でも、失敗すると落ちてしまう

フフフ!
燃えろ、燃えろ

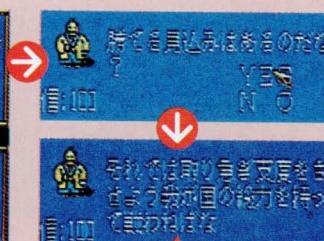
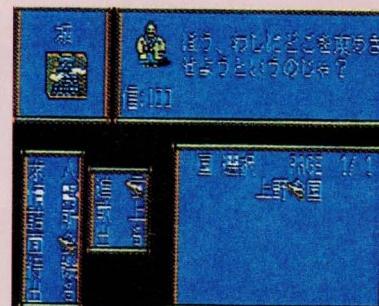
三河国 徳川家康領
兵士数: 88 武将数: 8
武 騒: 88 訓 練: 78
金: 220 米: 80
●混乱によって、国力を下げる。いくら徳川でも兵がいなければ恐くない

敵国の兵を減らすには、混乱をうまく使い、敵の城に火をつけねばいいのだ。火の出ている城を眺めるのもなかなか気分がいい。兵が減ったところで合戦だ。

説得する

大名に信頼がないうちは、仕事を募集しているときに、応募して雇ってもらうしかないのだが、信頼されるようになると、こちら側から進言をすることができるようになる。しかし、進言ができるようになっても、大名は、簡単には進言を受け入れたりはしない。勝てる見込みのない戦いなど決してやらないのだ。大名に進言するまえに、敵国についての情報を入手しておきた

●信頼度が上がった。これで大名も進言を聞き入れてくれる。その上で、自信を持って進言すれば、大名も快く受け入れてくれるはずだ。また、信長側の大名でも信頼度が高ければ、進言を聞き入れてくれることもあるので、あきらめずに信頼度を上げるように心がけたほうがいいだろう。



必ずやお役にたちましょぞ!

●進言を聞き入れられたら、攻め込む国を決めるのだ。なにがなんでも勝たなくてはならない

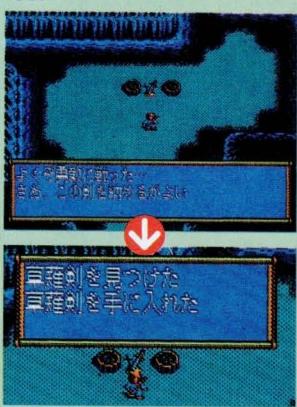
草薙剣を探して、いざ壇の浦へ

中国地方を西の端まで歩くと、あの平氏の滅亡した壇の浦にたどり着く。九州へ渡れる港と山口の町が近くにある。この港から北に行ったところに、目指す壇の浦の洞くつがある。ここに、伝説の「草薙

剣」が眠っているというのだ。この剣は日本の神話の時代に、ヤマトタケルノミコトが、戦場で炎に囲まれたとき、まわりの草をこの剣でなぎ払い、難を逃れたという伝説に由来するらしい。そして、そ

の時から「三種の神器」のひとつとして伝えられた。それから時は流れ、源平の争乱の際に壇の浦に沈んだというものだ。それ以後、誰も見つけた者はいないという剣なのだ。

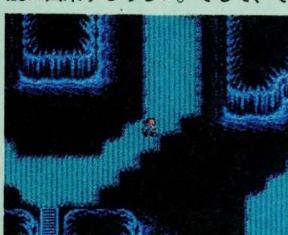
壇の浦の洞くつは全3層。ここの中は複雑ではないが、このモンスターは、ものすごく強いぞ。楽に勝てるようにならなければつらい。早いうちに来ることもできるから、自信のある人は早めに挑戦してみよう。ただし、この剣は侍しか装備できない。侍を仲間にして、持たせてみよう。すごい威力を発揮するぞ!



●壮絶な死闘のあと、草薙剣を手に入れた。この剣は侍が使うのがいい



●この洞くつの中に草薙剣があるのだ。さあ、気合いを入れて入るよ



●洞くつの中は、薄暗く不気味だ。早く草薙剣を探しておさらばしよう

いけ！ いけ！ めざすは近江の安土城!!

信長によってひん死の重傷を負った若い忍者も打倒信長という大きな目標と強い意志によって、全国の修験場をまわるという試練を乗り越えることができた。全国をまわることで数多くの人々とも知り合うことができた。これからは、信長のいる近江の国に少しでも近づくことだけを考えればいい。

修験場で試練を受けている間に、信長は勢力を大きく伸ばしていた。日本のほとんどを領地にしているとは、さすがにすごい武将だ。そのうえ今の信長には何か怪しいものを感じる。美濃の洞くつで会った信長を思い出せば寒気がするくらいだ。

信長を倒すためには、近江の国に隣接する国を信長以外の大名の領地にしなければならない。そこで、合戦ということになる。

近江まで
とどいたぞ



特報!! なんと、裏シナリオが…

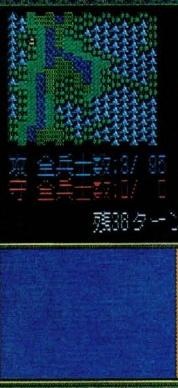
伊賀の洞くつで「選者の証」を発見し、洞くつから出ると、信長の行軍に出くわす。このときの信長は、傷ついてサランを巻いていた姿ではなかったかな？ ところが、なかには右のような画面を見る人もいるはず。これがもうひとつのシナリオ「妖術師篇」だ。どちらのシナリオになるかはランダムで決定されるのだ。ゲームの内容が、どうわかるかは、やってみてのおたのしみ。区別がつくのは、このグラフィックのみだから、何度もやり直してみよう。



●この信長のグラフィックが出ると、裏シナリオに入った証拠

さあや殿、出陣でござる

それでは今回の合戦の作戦だが、敵の総大将に向かって、集中攻撃をかける



●大名との約束の日がきた。作戦を大名から聞いたら、いよいよ出陣だ。敵の総大将を倒し、國を落すのだ



渦炎の術

●これがウワサの渦炎の術。すごいぞ



稻妻の術

●きれいだけど、なかなかの攻撃力

信頼度が大きく下がってしまうということも、忘れてはいけないだろう。合戦で注意すべき点は、敵の部隊にも忍術を使ってくる者がいるということ。敵の忍術で全滅してしまうこともあるので、敵が忍術を使う前に先手を打つように心がけたほうがいい。

ここまでくれば、エンディングまでは、もう少しだ。仲間のかたきを討つまで、がんばろう。



るので、献上などのコマンドで信頼度を上げておこう。

合戦に参加できれば、忍術や妖術を使ったハデな攻撃もできるので、楽しいぞ。ただし、合戦に負けて、なおかつ自分の部隊が全滅したりすれば、大名の

●今回の合戦では首尾よく勝利することことができた 礼を幸せそ

●無事に勝利すると大名も機嫌がいい

●何じゃ、お前またやったのか わしは機嫌が悪いのだ 早々に立ち去れ!

●負けてしまうと大名は機嫌が悪くなる。がんばったつもりだったのになあ



悲願達成まで
あと一歩だ!!

武器・防具類一覧

主武器

名称	価格	攻撃力	防御力	使用可能職業
義経短刀(よしつね)	—	45	0	忍者
大なぎなた	5400	60	2	僧、侍
銀針(ぎんはり)	5500	32	0	忍者、道士、侍
七支刀(しちしとう)	7200	45	0	忍者、道士、侍
地恵杖(ちけいじょう)	9200	72	4	僧
金剛輪(こんごうりん)	—	87	3	僧
青龍刀(せいりゆうとう)	11000	97	0	侍
斬魔剣(さんまけん)	—	105	0	忍者、侍
忍村正(しのびむらまさ)	20000	123	0	忍者
草薙剣(くさなぎのけん)	—	121	10	侍
降魔刀(こうまとう)	—	150	0	忍者、侍

主防具

名称	価格	攻撃力	防御力	使用可能職業
ビロウドの服	—	0	20	忍者、僧、道士、侍
義経鎧(よしつねよろい)	—	0	28	忍者、侍
南蛮胴(なんばんどう)	8000	0	60	忍者、侍
招力法衣(しょうりき)	9000	0	50	僧
仙人道着(せんにん)	9800	0	52	道士
宝珠鎧(ほうじゅよろい)	—	0	?	?
黄金鎧(おうごんよろい)	—	0	?	?
羅漢胴(らかんどう)	15000	0	75	僧
天衣(てんい)	15500	0	76	道士
龍鱗鎧(りゆうりんよろい)	18000	0	78	侍
護魔胴(ごまどう)	19000	0	80	忍者、侍
仁王鎧(にょうよろい)	25000	0	100	侍
阿修羅胸甲(あしゅら)	—	0	100	忍者、侍

飛び道具

名称	価格	攻撃力	防御力	使用可能職業
流れ兜(ながれまんじ)	2000	38	0	忍者
強弓(ごうきゅう)	5000	60	0	侍
短筒(たんづつ)	7000	70	0	忍者、道士、侍
種子島(たねしま)	11000	90	0	忍者、侍
怒雷(どらい)	20000	130	0	忍者、侍

薬・特殊道具類

名称	価格	効果
気付け薬(きつけぐすり)	250	戦闘中、味方1人を治療する
眠り薬(ねむりぐすり)	350	敵全員を眠らせる
爆弾(ばくだん)	550	敵全員を攻撃する
土人形(つちにんぎょう)	800	敵1体を錯乱させる
忍秘薬(しのびひやく)	800	味方1人を治療する
法力丸(ほうりきがん)	2000	味方1人を治療する
銅鏡(どうきょう)	4500	敵1体の術を封じる
紙タバコ	5000	大名に献上する
生来石(しょうらいせき)	5000	戦闘中、味方1人を生き返らせる
神護石(じんごせき)	—	戦闘中、味方全員を治療する
天狗の団扇(てんぐの)	—	敵1体を攻撃する
ふどう酒	—	大名に献上する
唐物茶入(からもの)	—	大名に献上する
懐中時計(かいちゅうけい)	—	大名に献上する
西国陶磁器(さいこく)	—	大名に献上する

護符

名称	価格	攻撃力	防御力	使用可能職業
マンダラ	2500	0	8	忍者、僧
十字架(じゅうじか)	3000	0	4	忍者、道士、侍
五芒星(ごぼうせい)	3500	0	6	道士
降魔押(ごうまおう)	5000	3	13	忍者、僧、道士、侍
雷獸の尻尾(らいじゅのしっぽ)	—	0	18	忍者、僧、道士、侍
腕釧(わんせん)	—	7	24	僧、道士
麒麟の骨(きりんのほね)	—	0	32	忍者、僧、道士、侍

頭部防具

名称	価格	攻撃力	防御力	使用可能職業
法力頭巾(ほうりきずきん)	3800	0	40	僧
大兜(おおかぶと)	4000	0	40	侍
宝冠(ほうかん)	8000	0	45	僧
鬼総面(きそうめん)	10000	0	50	忍者、侍
孔雀鳥帽子(くじゃく)	10000	0	50	道士
南蛮兜(なんばんかぶと)	15000	0	60	侍

ゲーム十字軍

CONTENTS

★今月の付録ディスクは右のファンキーK作グラフィックが見られます。

●ゲームのぞき穴⇒待望のガゼルの塔ウル技特集です。

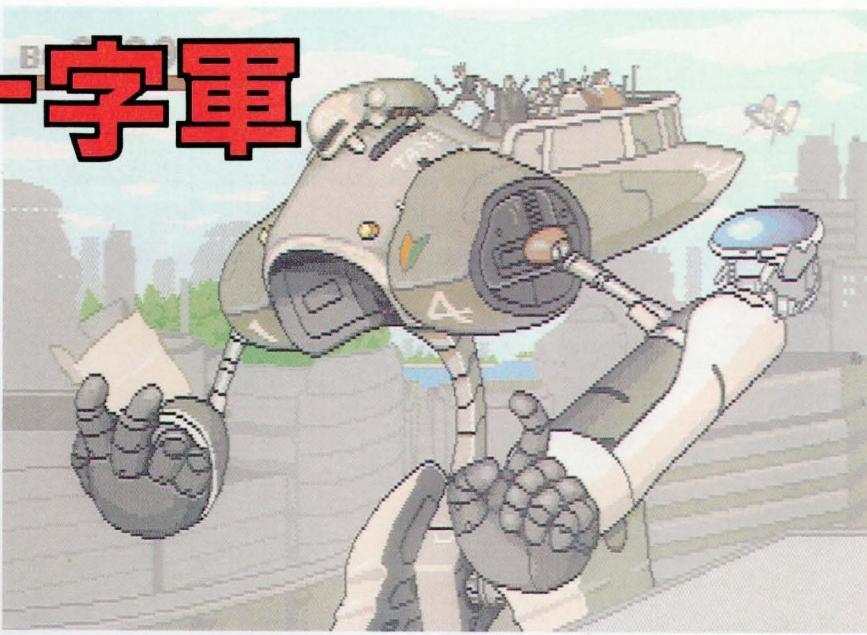
●歴史の散歩道⇒新展開、歴史学者養成講座。キミはどのくらい歴史を知っているか？（P20）

●新企画！ 読者対抗マルチプレイ→武将風雲録でマルチプレイやります。（P22）

●桃色図鑑→なんとトビラCGが22枚にも！（P24）



→P118の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照



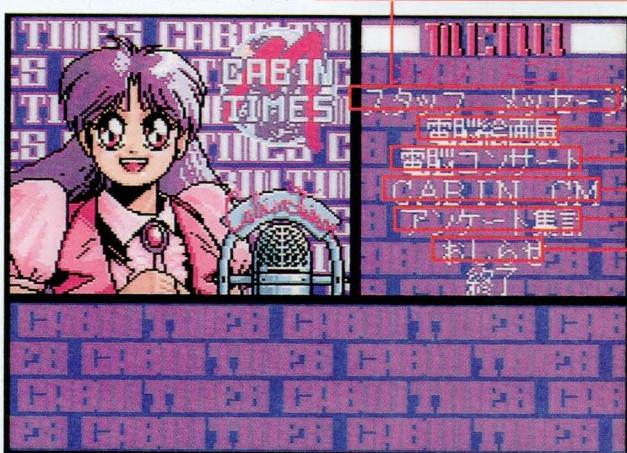
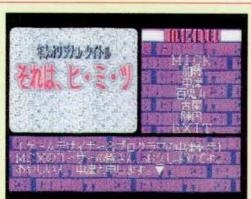
ゲームのぞき穴

ガゼルの塔

No.2のディスクから起動するとはじまるぞっ

No.2のディスクをAドライブに入れて、起動すると「CABIN TIMES」というおまけがはじまります。メニュー画面になったら、カーソルキーで選択して、スペースキーで実行します。内容は、スタッフメッセージやグラフィックなどです。サークシリーズの音楽も聞くことができます。

（岐阜県／矢板秋広・7歳）



タバコがよく似
あうさわやかさ

めがねの女の子た
なんで汗かいてるの？

サークシリーズやフレイ
の音楽を聞くことができる

今までに発売
されたソフトの総
介だ

いままでに発売
されたソフトの総
計が見られる

ユーザーのアン
ケートはがきの集
計が見られる

これがメインメニュー画面。この女の人は、営業企画の谷口さんだ

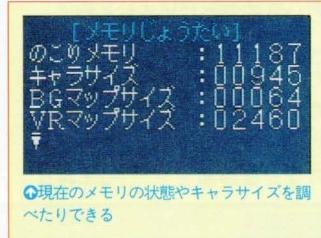
ラトクが無敵になるデ
バッグモードを発見!!

デバッグモードを発見しました。やり方は、

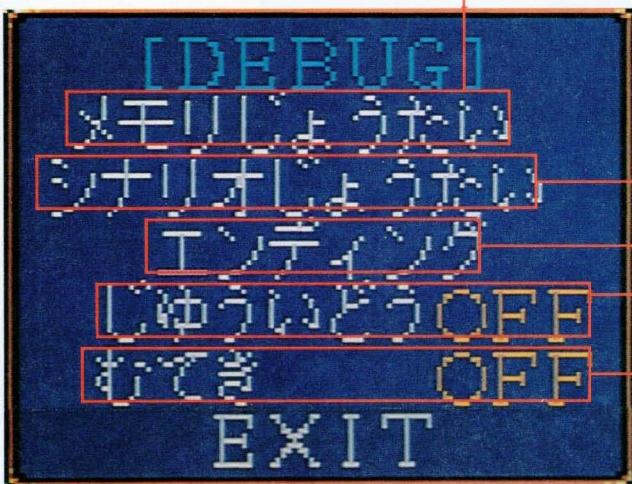
- 1、ゲーム中に、(ESC)を押してポーズ状態にします。
 - 2、カーソルキーの「上左下右」を順番に押し、(C)を押します。
 - 3、つぎに同じくカーソルキー



↑[ESC]でポーズをかけて
入力する



- ④現在のメモリの状態やキャラサイズを調べたりできる



「じゅういどう」のほかにもこんなにたくさんの機能が!

奇跡のお守りで防御力をアップする方法発見

奇跡のお守りというアイテムを発見しました。場所は、3階の水圧調整室のスイッチを押して流されたあとに、もう1度スイッチのところに戻り、左に進んだ、はしごをおりた部屋です。この奇跡のお守りは、5階のにセラトク部屋とガゼルの間の通



↑ちょっと気づかぬところに奇跡のお守りは隠されているのだ



この多くの通路を歩きまわっていると、お守りが当って防御力が上がる

由移動ができないなくなるので、もう1度デバッグモードにして、ONになっている表示をOFFにしてからもう一度ONにするようにしてください。

(愛知県／小林博史・?歳)



オープニングが2倍の
速さで見られちゃう?

オープニングを2倍の速さで見る方法です。やり方はかんたんです。(SELECT)を押しながら、ディスク1から起動します。(SELECT)を押している間は、表示が速くなります

(大阪市／中嶋一雄・18歳)
☆エンディングも速くなるぞ。



①たしかに速くなるけれど、デモが速くな
っても、あんまりうれしくない？

つぎは歴史の散歩道→

歴史の散歩道

歴史SLG

読者のみなさま、あけましておめでとう。今年も歴史の散歩道をよろしく。

さて、みんなはお正月をいかが過ごしているだろうか(発売日は12月だが気にすることはない。なんといっても1月情報号なのだ)。初詣に行ったり、お雑煮やおせち料理を食べたり、年賀状を読んだり(書いたり?)。でも実際のところ、そんな一連の行事が終わると、お正月ってす

~歴史学者養成講座~ 遙かなる歴史の世界へ

なんだかNHKの夜10時の番組みたいなタイトルだけど、それよりもおもしろいから大丈夫。

ることがないんだよね。店はどこも休みだし、テレビもワンパターンの新春特番ばかり。

そこで、一年の計は元旦にありというように、今年はアカデミックに読書をするというはどうだろうか。それも歴史関係の本なんていいかもしない。こたつにあたって、みかんを食べ、お茶をすりながら史書をひとくといふのもなかなか粹なものだぞ。

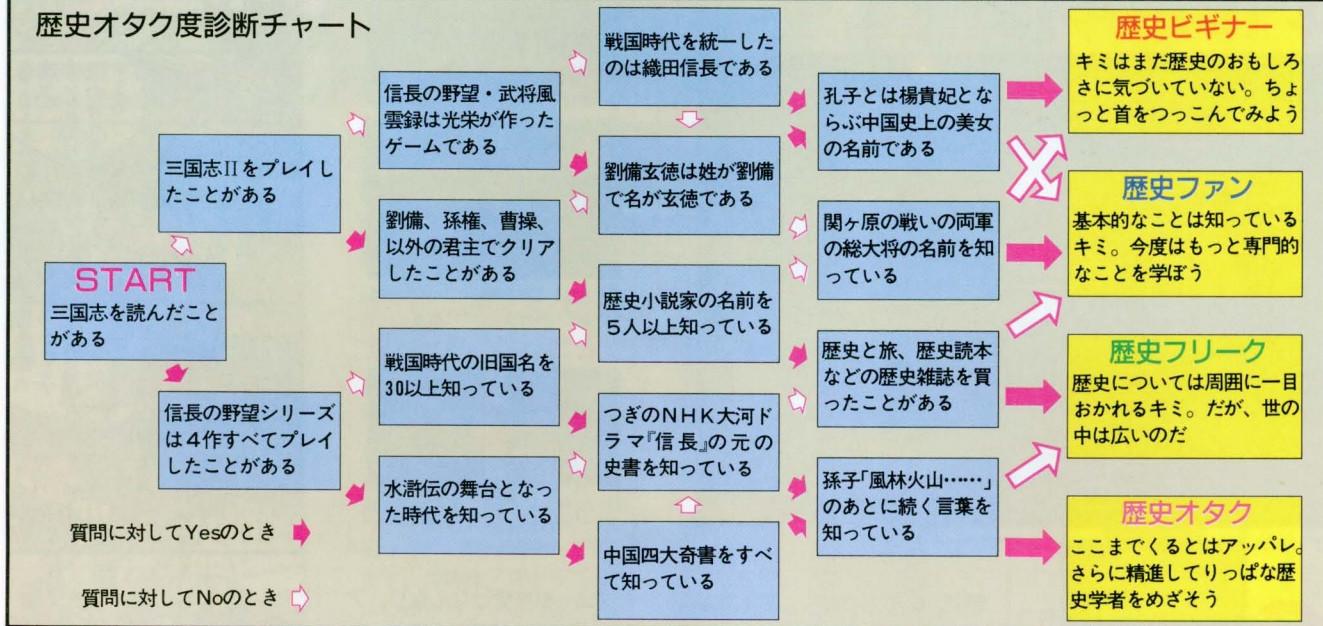
それに、今年もおそらくいくつかの歴史SLGが発売されるだろうから、その予備知識を得るのももってこい。なんたって、歴史SLGは舞台背景となる歴史物語を知っていると、よりいっそう楽しめるもんね。

しかし、具体的になにを読んだらいいか迷っちゃう人もいるかもしれない。そんな人のために、下に歴史の散歩道特製「歴史オタク度診断チャート」を載せ

てみた。

やり方はとてもかんたん。質問に順に答えていく、最終的にたどりついたマスがキミの歴史オタク度を示している。次ページのタイプ別おススメ書籍を買いに、お年玉をにぎりしめて書店へむかって走ろう。インテリジェントなお正月を過ごそう/冬休みがあけて学校がはじまつたとき、キミはクラスの人気者になれるかも。

歴史オタク度診断チャート



今月のおはがき ~オレにもいわせろ~

■呂布奉先と袁術公路の魅力値について(三国志II)

袁術(魅力50)は淮南で皇帝を名乗り、自分はぜいたくな生活をし民には重税をかけた。そのため民は苦しめ國中にうらみの声がひびき、家来の兵まで袁術のもとを離れるありさまだった。

それに対し、呂布は確かに丁原や董卓を裏切りはした。しかし、民をいたぶるようなことはしていないし、陳宮や張遼などの名将も最後まで付き従った。

それからすると、袁術の魅力は20程度でいいし、呂布の魅力は55くらいあってもいいのではないか。
(東京都・伊東聖夫クン)

■関沢徳潤と魯肅子敬の知力について(三国志II)

赤壁の戦いに際して、曹操軍から蔡仲と蔡和が吳に投降した。周瑜(知力97)はこれを敵の策と見破った上で策にはまったふりをした。しかし、魯肅(知力96)は周瑜の考えを見抜かず、当時吳に滯在していた孔明(知力100)に相談したところ、「心配いらない」と説かれてまごついてしまう。

また、蔡仲・蔡和をあざむくために周瑜が黃蓋を百叩きの刑にしたのを、関沢(知力79)はすぐこの計略を見抜いたが、魯肅は孔明を「なぜ止めなかつたか」となじってしまう。さらに、黃蓋の偽りの投降の書



状を見て曹操(知力95)はすぐに策を見破るが、使者の関沢は曹操をののしったあげく、論破して信じこませてしまった。

苦肉の計を見抜き、曹操を論破し

た関沢の知力は低すぎる。あと13くらいプラスしてもよい。しかし、周瑜の策を見抜けなかった魯肅の知力はせいぜい90ぐらいでは?

(東京都・伊東聖夫クン)

読者対抗マルチプレイ 信長の野望・武将風雲録 8時間耐久マルチプレイ大会

ついにペールをぬいだ、
通称「日耐マルチ」とは
いったいなにもの

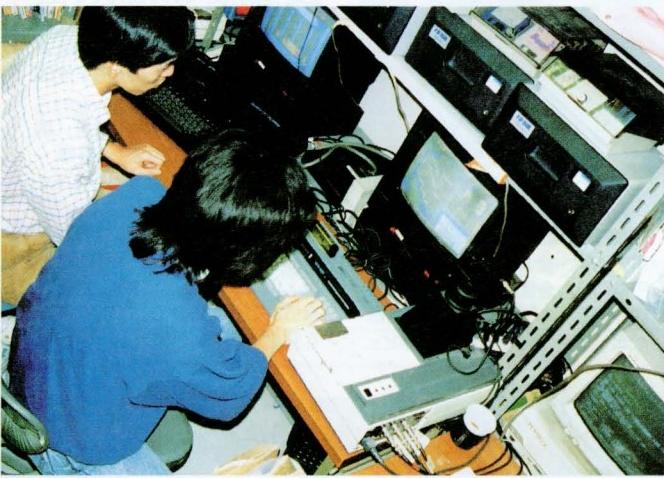
こうしてプロジェクトはスタートした

先月号、ストラテジーの最終回で予告した、読者対抗マルチプレイSLGである。今までのマルチプレイ企画といえば、編集部内の人間だけで行うのが常識。それゆえ、単なるうちわウケになりやすく、マルチプレイの本当のおもしろさを伝えるにはいたらなかった(気がする)。

加えて、SLGプレイヤーなら1度は思う、自分の戦略を駆使して、全国の手練れと戦って腕を比べてみたいという願いの声も以前からあった。

そこで、こうした時代のニーズに答え、Mファンは立ち上が

ったのであった! 実をいうと、この企画は91年7月の段階からあり、はじめはごくふつうに編集部の人間でプレイする予定だった。ところが、デスクFの「ありきたりだから、読者参加にしちゃおう」の一言によって、事態は急変した。それからというものの、デスクFと担当ファジー鈴木は、開催方法について大いに悩み、幾度となく打ち合わせを繰り返した。あまりの困難さに、1度は企画そのものがボツになりかけたが、ここにようやく目の目を見ることができたのだ(感動している)。



みんなで楽しく(?)マルチプレイの図。対コンピュータとは違ったオモシロさがあるのだ

キミが主役だ! 8時間耐久マルチプレイ大会

前代未聞の読者対抗マルチプレイSLG。いったい、どのような形式でおこなうのか。

もちろん、マルチプレイというからには、マシンおよび各プレイヤー同士の間でなんらかの形でコミュニケーションをもたなければならない。はじめは、その手段として郵便・電話・パソなどさまざまな方法が検討されたが、最終的に、読者のみんなに大会会場に集まつもらって、直接リアルタイムにプレイすることに決定した。

なんだ、これじゃ、イベントでよくあるゲーム大会とあまり変わらないじゃないかと思うか

かもしれない。しかし、今までのゲーム大会は、その場かぎりのものにすぎなかった。それにに対して、出版社が主催し、その過程および結果を、雑誌の連載記事として克明に紹介するというこの企画は、なんとエポックメイキングなことだろうか(勝手に盛り上がってます)。

さて、注目の大会会場だが、今回はMファン編集部内特設ルーム(というほど大ゲサではないが)で行う。ということは、必然的に参加者はどうしても東京近郊在住の人にかぎられてしまうだろう。他の地域の人には誠に申し訳ないが、この企画がう

まくいけば、他地域でも同様に開催したいと思うので、今回はご了承いただきたい。

というわけで、大々的に参加者を募集する。大会開催日時は、92年1月15日・午前8時30分~午後7時。その他詳しくは下の参加条件、次ページの応募要項を読んでふるって応募してほしい。いざ集え、若人たちよ!

……とはいっても、こうして派手にアドバーリンをかけた

あとでも、この企画がうまくいくかどうかわからない。なにせ初の試みであるため、参考にするものがないのだ。しかし、ただ1ついえるのは、この企画を成功させるためには、読者のみんなの協力が必要不可欠であるということ。そのため、参加するみんなには真剣な気持ちで臨んでほしい。ここはみんなで作るページなのだから、ぜひ協力して盛り上げてもらいたい。

会場はここだ!



これがウサのMファン編集部のある建物。プレハブ建てとか、違法建築とかウサはつきないが、生命の安全は編集部で保証する(たぶん……)

参加するための諸条件

- Mファンおよびシミュレーションゲームをこよなく愛する健康的な男女。年齢不問。なお、武将風雲録をプレイしたことのない人でも可(その場合は編集部から1週間、ソフトの貸し出しをする)。
 - 92年1月15日(祝)午前8時30分~午後7時の10時間半の間予定がなく、Mファン編集部(東京都港区新橋4-10-7・JRおよび地下鉄新橋駅下車徒歩5分)に確実に申し訳ないが、この企画がう
 - に来ることのできる人。往復の交通費については、基本的に自前なので、遠方の人は注意すること。
 - 周囲に対して親和的な態度で臨める人。
 - この企画の成功に協力をしてくれる人。
- これらの条件を満たす人なら、誰でも参加OK。積極的に応募してほしい。応募先など詳しいことは応募要項を見るように。

それでは競技ルールの説明に入ろう

まずは、大会使用ゲームだが、迷ったあげく、光栄『信長の野望・武将風雲録』にすることにした。設定はシナリオ1・入門モード上級・8人プレイで行う。

なんだ、大会に参加できるのは8人だけじゃないかと思うかもしれない。ところがどっこい、1人の大名を読者2人がタッグを組んで担当してもらう。というのは、なるべく多くの読者にプレイしてほしいというのと、1人で考えるよりも作戦が立てやすいからだ。ちなみに参加者は武将風雲録をやったことのない人でもかまわない。持つてない人は選ばれた時点でMファンから武将風雲録を貸し出すので大会まで練習すればいいのだ。

そしてもっとも問題なのが各プレイヤーの担当大名。時間が限られているため、あまりバラバラに配置するとお互いの干渉がなくなってしまう、マルチプレイのオモシロさが半減してしまうので、地域を関東・中部・近畿あたりに限定してセレクトしてもらおうかと考えている。

また、大名によって、初期状態にかなりの差があるので、なるべく、各プレイヤーがあまり差のない状態でスタートするようにしたい。この点については現在検討中だ。

それでは、プレイ方法の説明に移ろう。

まず、時間についてだが、午前9時より1時間の昼食兼休憩をはさんで、午後6時までの合

計8時間ぶっ続けでプレイしてもらう(これが、8時間耐久の由来)。けっこう長丁場なので、体力および精神力もポイントとなってくる。

そして特殊なルールとして、コマンドブラインド(あるプレイヤーがコマンド入力している間は、他プレイヤーは画面を見ることができない)を行う。これは、マルチプレイSLGをするときの常識。ほかがなにをやっているかわからないため、予想外の事態がおこりやすく、展開がエキサイティングになる。

そして、スピード一にプレイを進行させるため、コマンド入力時に制限時間をもうける。各プレイヤーの持ち時間は、1国につき1分間。オーバーしたら、その時点で強制的にコマンド終了とする(予定)。

その他の通常のプレイにおいては、とくに変わるところはない。しかし、今回はマルチプレイであるので、コンピュータ相手のときのように自分の思惑どおりにことは運ばない。加えて、他プレイヤーとの外交交渉が重要になってくるだろう。同盟して共同戦線を張るとか、突然の裏切りで相手を混乱におとしいれるとか、権謀術数うすまくマルチプレイならではの作戦をじょうずに利用したい。

そして、8時間経過した時点でもっとも国数が多いチームが勝利チームとなる。

めでたく勝利チームに輝いた

競技ルール

- 1大名につき、2人がタッグを組んで仲良く担当する。
- あらかじめ、マップ上にプレイヤー大名の行動可能エリアを定める(地域を限定する)。プレイはすべてそのエリア内でおこなうものとし、エリア外への侵攻は認めない。
- コマンド入力の制限時間は、1国につき1分間とする。
- 他チームのコマンド入力をのぞいてはならない。
- 各チーム同士の口頭における交渉は自由とする。その際、なるべく紳士的ふるうこととし、非常手段(刃物をちらつかせて威すなど)に訴えではならない。
- 8時間経過時にもっとも国数の多いチームを勝利とする。同数の場合は、総兵力の多いほうとする。
- いちじるしく非常識なを行いをした場合、その場で失格とする。



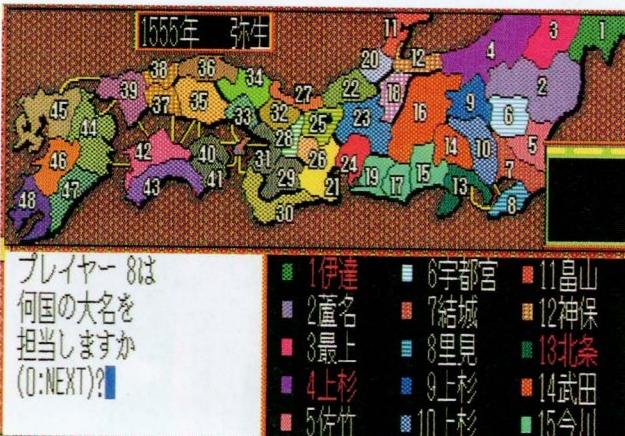
●戦いの舞台となる、シナリオ1の戦国絵図。今回はある程度地域を限定するつもり

己には、全国にその栄誉をたたえるとともに、ゲームを日本ずつプレゼント。その他、参加してくれた人全員に素敵なおみやげを用意しているぞ。

というわけで、正直いってどういう展開になるかふたを開けてみないとわからないが、「8耐マルチ」大会の模様は4月情報号からお伝えしよう。

最後につけ加えると、何度もいうが、この読者対抗マルチプレイは前例のない企画である。そのため、今回とったシステム

が最良なものとはかぎらない。実際、参加者が事実上限定されてしまうという問題点もある。そこで、こういった点も考え方を広げて、システムについてのアイディアを広くみんなから募集しようと思う。こうしたほうがいいのではないかという意見を、読者対抗マルチプレイ「システムご意見番」係まで送ってほしい(1月7日必着)。なお、この企画そのものについての意見・感想も待っている。みんなの協力を求む!



●マルチプレイ開始の図。当然のことながら、担当する大名によって戦略も変わってくる

募集要項

- 以下の必要事項を記入した応募用紙を創意工夫してB5判の紙1枚に自作する。
①3か月以内近影の3×4cm四方の自分の顔写真(またはイラスト)
②氏名③住所④電話番号⑤職業⑥年令⑦性別⑧武将風雲録の有無(ない場合は貸し出しメディア、ROMおよびディスクを記入すること)
⑨武将風雲録プレイ歴
・自分のプロフィールについてのなるべく詳しいレポート
 - 大会参加に対する、親の同意書と許可印(20歳未満のみ)
 - 実力を存分に見せつけたデータディスク(希望者のみ)
- これらすべてを入れて、封書で応募すること。あて先は、ゲーム十字軍「8時間耐久マルチプレイ大会参加希望」係まで。しめ切りは1月5日必着。選考の結果、16名の大会参加者を決定する。当選者は電話および封書で通知するのでドキドキして待つように。

新
タイ
ト
ル
未
定

自分の作品が載れば2冊買うちます。わたしはMファンでもMガガも毎月買っています。自分の作品が載ればその月の本を2冊買っています。だから、11月号はヒモを開けていない状態のMファンを本屋の袋に入れたまま大事に保管しています。なんか金がなくて一冊だけ……ということもありました。そういうことで11月号にわたしの作品が載りました。歌を詠る会のイラストです。それにしてもあの「ティレルフォードの中鳴悟」は90年の……いつこうだったたうけ? とにかく一年以上まえに描いたはずだ。いやホントに大事にとっておいてください。それで、載っていたなんなんが出来です。(奈良県・奈良の三冠王・18歳)

記子ちゃんの

ラクラク記憶術

作：かしわひろし

画：あづまひろみ



『試験もゲームも
大成功』の巻です

受験の不安が消えた！

沖縄県 宮城リナさん
(真和志高校合格)

私は今まで本当にいろんな勉強法や塾など頑張っていましたが、成績は伸びず「もうダメだ」という気持ちになっていました。そんな時、雑誌広告で記憶術の存在を知り、最後の力のつもりで真剣にやり始めました。すると、下の方だった成績が真ん中くらいになりました。その後もテストのたび上昇し、受験では不安を感じることなく志望校に合格できました。



ある日の午後



大学受験コース。
高校受験コース・もちろん
中間・期末もラクラクOK、一学期
程度の遅れは一週間で追いつける！

超スピードでラクラク暗記できる！

記憶術
自宅レッスン・カリキュラム

案内書無料プレゼント

今なら記憶術の内容が詳しくわかる案内書を無料プレゼント。ハガキに必要事項を書いて今すぐポストへ!!

●ハガキに希望のコースをお書きください。

▶講座内容は全部で3コース

- 大学受験コース
- 一般コース(資格取得向)
- 高校受験コース

これが
ワタシの
秘密
です！

東京カルチャーセンター

東京都杉並区高円寺南1-33-3
☎ 03-3317-2811

■お急ぎの場合はお電話でどうぞ

☎ 東京(03)3317-2811

<受付>朝7時～夜9時・年中無休

情報おもちゃ箱



あけましておめでとうございます。昨年もいろいろあったけど、今年もおもしろそうなことがいっぱいあります。そこで、というわけじゃないけど今年もお年玉プレゼントがたくさん。応募待ってるよ。

VENT

A1GT電遊フェスティバル

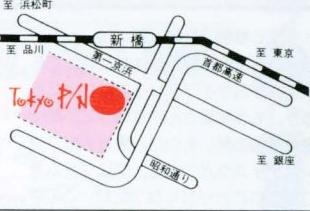
各地で行われているイベントも、あと4か所を残すのみ。すでにA1GTの魅力をたっぷり味わった人も多いと思う。MIDIの音はきっとしばらくはつらうし、「MSXView」の自由な環境に感嘆した違いない。もちろん新作ソフトの体験もね。

今回は特に大阪と東京会場でのみ講習会を開催。A1GTの魅力を口で説明するより、実際にじっくり触ってほしいという配慮からだ。さらに、マニュアルなんかでは理解しにくい流れ



を体で知ってもらうためなのだ。MIDIといっただけで、どれくらいの人が、あんなほど、とわかってもらえるだろう。聞けばびっくりするんだろ

東京会場地図(東京バーン)



うけどね。そういう試みなのである。

そうそう各会場では恒例のディスクパンフレットの配付(先着200名)があるのでお楽しみに。

イベント日程表

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
仙台	デンコードー Dac仙台東口店(3F)	12月8日(日)	10:00~17:00	022-291-4744
東京	東京バーン(イベントホール)	12月14~15日(土・日)	11:00~18:00	03-3374-4636*
名古屋	栄電社 テクノ名古屋(大同生命ビル6F特設会場)	12月22日(日)	10:10~17:00	052-581-1241
福岡	ベスト電器 福岡本店(5Fマルコポーロ)	12月26日(木)	10:00~17:00	092-781-7131

●開催時間はすべて予定のものです。なお、会場の場所は各会場へ直接、内容についてはイベントスタッフ事務局(03-3374-4636)へ問い合わせを。※印はイベントスタッフ事務局の電話番号です。また、東京の第1日目は講習会がメインの内容となります。協賛/花王

GAME CD

オリジナルストーリーウィル ゲームCD WILL

すこしまえにも紹介したことがあるのだけど、CDの特性を使ったゲームがまたまた発売になった。これは、選択式のゲームで、ナレーターの指示にしたがって自分の考えるほうのトラックを選んで、ドラマを体験しようというものなのだ。

今回は良家の娘様で秀才委員長の栗林恵子と幼なじみの大介、正夫の3人が戦国時代にワープしちゃうという

お話。途中でタイムマシン(なんとノートタイプのパソコン)のディスクが壊れてしまい途方にくれるのだが、じつは信長が同じものを持っていたというのだ。登場人物は信長や明智のほか、信長を慕うキャラありと、少女マンガの世界そのもの。けっこうドラマチックな内容で、最後が泣かせる。

発売はポニーキャニオン(プラメジュレーベル)・2800円・発売中。



●幼なじみの大介と正夫と恵子の3人は突然戦国時代にタイム・スリップするが……

BOOK

光栄の本4冊

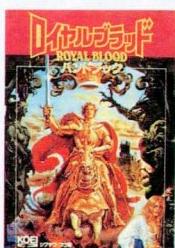
①信長の野望・武将風雲録・武将ファイル／シブサワ・コウ編／1860円
登場人物である武将457人と千利休などの文化人が収録されている。それについてのおいたちや、教養・戦闘・魅力・政治・野望の数値データも紹介されている。



●武将風雲録に登場する武将の全データがわかる虎の巻!

②ロイヤルブラッドハンドブック／シブサワ・コウ編／1600円

架空の島国イシュメリアを舞台にしたファンタジー・シミュレーションの「ロイヤルブラッド」。それに登場する人物の人物像、攻撃方法などの記事が満載。MSX版はもうすぐ発売。



●MSX版では近日発売予定の「ロイヤルブラッド」。その攻略本

③楠木正成異形の逆襲／火坂雅志著／1500円

もしも神風が吹かず、モンゴルの騎馬軍団が日本に上陸していたら……を小説にした本。日本を舞台にした楠木軍団との闘いが見物。

④聖徳太子の叛乱／豊田有恒著／1500円

仏教の導入が阻止され、聖徳太子が仏教徒を率いてレジスタンスを起こしたら……を小説にした本。



●もしも神風があのとき吹かず騎馬軍団が日本に上陸したら、を小説化



●もしも聖徳太子が仏教導入のため反乱を起したら、を小説化



アンケート ハガキより

●お母さん／Mファンとの出会いは4年まえ。お母さんが買ってきて、なんだこんな本と思ったけど読んでるとおもしろくてはじめて打ったゲームは「ピーポン」。何週間もかけて完成したときは感動しました。その次はお母さんに「フィーメールワールド」(1988年12月号)を打ってもらいました。テープはロードに、2、3分かかるけどディスクは長くても2、3秒なので便利になったね。(東京・松尾充洋)⇒プログラムも打てるお母さんとは立派。(パ)



ごども ハガキ 相談室

山梨県甲府市の篠崎千春くん・14歳からの「相談室」です。記して現金書留か郵便小為替で〒107-6020 東京都新宿区西新宿1-16-4 フジビル2・5F 株式会社エココ企画内。●FMバックの買い方をもう一度教えてください。●10月情報号の通信販売の話がつ必要な点だけを紹介しましょう。(ほしの本数の住所の氏名(4)電話番号を名前と記入して現金書留か郵便小為替で〒107-6020 東京都新宿区西新宿1-16-4 フジビル2・5F 株式会社エココ企画内へ送ります。その際の料金は本803円税込+配送料金(1北道・2北海道・九州・沖縄/820円)2四国・中国・三重と滋賀をのぞく近畿・青森・秋田・岩手/670円3東京/410円4それ以外510円です。問い合わせは03-3343-14794まで。

さあ応募しなさい～お年玉編～



こども
ハガキ
相談室

通信販売の件ですが

徳間書店では行つていませんので

本屋さんで注文してください。

Mファンも注文できます。

ただし、注意してほしいのですか

Mファンの1991年9月号以前は

もう1冊もありません。

今年も恒例のお年玉プレゼントを行いたいと思う。目玉はなんといってもファンダムライブラリーではないだろうか。もう本屋さんでは売っていない稀少価値の高いものだ。最近のMファンはディスクがついで、プログラムを打ちこむことがなくなったが、この本には打ちこむネタがぎっしりだ。いず

れも50本のゲームのリストが収録されている。まずは応募方法をよく読んでね。そうそう応募券は2枚つけておいたので、これは、と思うもの2つに応募してほしい。さしあたって①～⑩から1つと、S(スペシャルという意味ね)の1～8から1つかな。ジャンジャン応募待ってるよ！

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX・FAN」のFFBさあ応募しなさい係まで。しめ切りは12月21日必着。発表は2月8日発売予定の本誌で。

1 サークII

2名



ラトクが活躍する人気シリーズ2作目。
RPG・MSX2・ディスク版

提供/
マイクロキャビン

2 銀河英雄伝説II

4名



アニメが原作。宇宙
が舞台で登場人物が
美形。SLG・MSX2・
ディスク版

提供/
ポーステック

3 ソリッドスネーク

4名



コナミの秀作。はま
らない人はいない。
アクション・MSX2・
ROM版

提供/コナミ

4 SDスナッチャー

4名

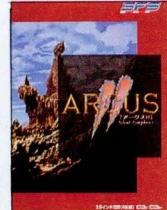


前作のSD版。サウン
ドカードリッジつき。
RPG・MSX2・ディス
ク版

提供/コナミ

5 アークスII

2名



ビジュアル挿入シー
ンが名物。じっくり
派向き。RPG・MSX
2・ディスク版

提供/
ウルフチーム

6 ディスクステーション 26号

2名



プラスター・バーンは
か遊べるゲームも豊
富。バラエティ・MSX
2・ディスク版

提供/
コンパイル

7 フォクシー

2名



美少女登場につい
いはまりこむソフト。
ウォーSLG・MSX2・
ディスク版

提供/エルフ

8 プロビンシャリズム Y'sの限定レコード版

3名

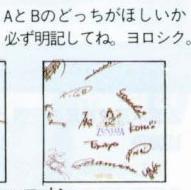


販促のために作ら
れた非売品。たま
にはアナログの世
界もいいんです。

提供/
ギングレコード

9 A[S.S.T.] B[ZUNTATA] のサン色紙

各5名



AとBのどっちがほしいか
必ず明記してね。ヨロシク。

提供/ボニーキャニオン

10 カップラーメン・ カツ火山10個セット

A(しょうゆ味) B(カレー味)

各5名



お湯を注ぐと
泡とカツが出
る！ABのど
っちの味がほ
しいか明記。

提供/はくばく

11 コブラ 1992年カレンダー

5名



かっこいいコ
ブラのカレン
ダー。2か月
ごと、絵は
表紙とも7枚。

提供/ヒーロー・コミュニケーションズ

12 ドラゴンスレイヤー 特製ペナント

2名



これはちょっと値
段のはるものな
だ。刺繍が美しい
アイテムといえる。

提供/
日本ファルコム

S ファンダム・ライブラリー 1～8 各40冊

提供/徳間書店

最近倉庫の奥深くに眠っていた「ファンダム・ライブラリー」が発見されたのである。せっかくだからそれを全部おわけしようと思う。ほしいものの番号を指定してくれればOK。この本に限っては数が多いので発表は発送にかえさせていただきます。



記念すべき第1号。キャラメルを敷き詰めた表紙がな
つかしい。収録は「P-YON氏の冒險」「すわいん」「PSY.
SJ」「THE LONG LINE」。



パナソニックのMSXのCMに登場したアシュギーネを
主人公にした「HOP STEP SHIPPO!」「mini戦略」
「GATTAYAUV」「BOSIP」。



ファミコンのゲームにもなった「香港」「LASER
PUZZLE」、驚きのシューティング「PURE'S STAR」や「お
としこ」「竜の塔」など名作ぞろい。



たこシリーズのPART2、3の2本やコミカルRPG「ま
ものクエスト」が収録された充実本。ほかに「さらなん
だ」「CHOPS」「GALLEON」など。

S-1 S-5 耳に新しい激走シリーズの第1弾「激走レーシング」と
美しいすぎる「BALLS」ほかに「TOKIO」「GOLDIA」「LAS
T受験生」「桂馬跳び」。

S-2 S-6 そうそうこんなゲームもなつかしい。「LAST WAR」「ぶ
れすた」「まものクストII」「TESRIT」「YOPPAL」「わっ
かまにあ」「LEGACY」。

S-3 S-7 コンパイルから市販ソフトとして発売された「ゴルビ
ーのバイオライン大作戦」の原作を始め、「GR2」「8192
階建ての塔」「MARS」「E-AREA」ほか。

S-4 S-8 MSX大賞をとった「かに道楽」、おもしろ次点の「WHIZ
だもんね♥」ほか、「Fighting Soccer」「LAST WARI」
と秀作ぞろい。

プレゼント係より

11月情報号当選者発表ぶんまでの
「さあ応募しなさい」「アンケートプ
レゼント」のうち「エアホッケー」
『シューティングコレクション』をの
ぞいて発送を終了しました。なお追
田秀和さん、村岡昇治さんは転居先
不明でプレゼントが戻っています。
ご連絡を。また採用されたのにテレ
カが届かないなどご不明な点があ
りましたら、住所・氏名・電話番号を
明記のうえ、何月号の何のページ發
表の何の件かを書きそえてハガキで
プレゼント係までご連絡ください。

GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

いつの間にか新年が明けてしまったらしい。今月も、2ページに押しくらまんじゅう状態でお送りするGM&V。今年1年を占うに十分なタイトルがそろった。今年もよろしく！

評：高田陽

12/15

ストリートファイターII ・場外乱闘編

このゲームのビデオは91年の7月にも発売されたので、どうしてまた不思議に思うかもしれない。しかし、両者は似て非なる存在。前作が、ゲームのクリアに重点をおいていたのに対し、今回はキャラクタの繰り出す華麗な技を見せるということに重点がおかかれているのだ。マニアにはうれしい1本！

メーカー	ボニーキャニオン
媒 媒 体	ビデオ
品 番	PCVP-10718
価 格	6800円(税込)
備 考	60分カラーHi-Fi ステレオ



12/21

アリス・ベストキャラクターズ

アリスソフトの美少女キャラを集めたビデオがリリースされる。収録は、MSX版の発売が目前に迫る『闇神都市』を始め、『ランス2&3&外伝』『SDらんす』『D.P.S.』『D.P.S.S.G.』『D.P.S.SG Set2』『あぶないでんぐ伝説』と全部で9作品。

メーカー	NECアベニュー
媒 媒 体	LD
品 番	NAVL-10005 NALL-10007
価 格	3000円(税込) 3000円(税込)
備 考	コマ送りで見る過激グラフィックや原画収録



12/21

美少女ソフト・ オリジナルカタログVol.3

このシリーズも本数を重ねて3作目。今回は、最新美少女ソフトを一挙37タイトルも収録した。アリスソフトの『闇神都市』や、ウェンディマガジンの『ピンクソックス1~5』、エルフの『フォクシー乙』などがおなじみかな。声優さん3人が演じる美少女たちが進行役を務める。

メーカー	ボリスター
媒 媒 体	LD
品 番	PSVX-1018 PSLX-1018
価 格	各3800円(税込)
備 考	30分カラーHi-Fiステレオ



12/21

麻雀バトルスクランブル はじめまして

90年に発売された『スーパーリアル麻雀』のオリジナル・アニメ作品をLDSに一挙収録。タイトルの前者は、麻雀好きの独裁者が支配する異世界でミキ、カスミ、ショーコが活躍するSFアニメ。後者は3人のプライベート・タイムを紹介するイメージ・アニメ。

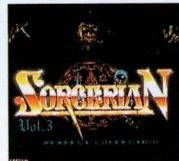
メーカー	ボリスター
媒 媒 体	LD
品 番	PSLX-1010
価 格	4800円(税込)
備 考	書き下ろしSD 4コマ漫がん



11/21

パーフェクト・コレクション ・ソーサリアンVOL.3

ついに話題の「パーフェクト・コレクション『ソーサリアン』」の完結編VOL.3がリリースされた。今回も2枚組で、ディスク1が「スペシャル・アレンジ」、ディスク2が「ボーカル」「ニューエイジ」「スーパー・アレンジ」「スーパー・メガミックス」という内容になっている。この作品できわどいのは「メデューサの首～森～」という曲。明らかにほかとは異なる質なメロディが作り出され、美しくも妖しきな音の空間……。ニューエイジへのアレンジが見事に成功している。厚見玲衣氏によるスーパー・アレンジもGood。

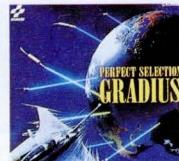


メーカー	キングレコード
媒 媒 体	CD
品 番	KICA-1039～40
価 格	3800円(税込)
備 考	2枚組/初回のみピクチャー・ディスク

11/21

パーフェクト・セレクション ・グラディウス

横スクロール・シーティングのビッグ・ネーム、『グラディウス』の新譜が発売された。パーフェクトセレクションなので、今回もNAZのプロジェクトによる演奏。NAZのプロジェクトは、矩形波俱楽部のギタリスト、なぞなぞ鈴木氏を中心に結成されたレコードイング・ユニットだ。やはり、コナミ得意のフュージョンをベースにしたサンドを展開。バイオリンの音色をメロディにすえた曲で強く感じたが、主旋律と副旋律のバランスが非常によいに驚かされた。このアルバムは文句のつけようがない。



メーカー	キングレコード
媒 媒 体	CD
品 番	KICA-1048
価 格	3000円(税込)
備 考	

12/1

桃太郎電音II・古典的名盤

ハドソンの超人気ソフト『桃太郎』シリーズの作品を、格調高くオーケストラ・サウンドにアレンジ。演奏はN雅団友オーケストラと豪華で、仕上がりもかなり本格的だ。収録作品は『桃太郎電鉄』『桃太郎伝説』など。シリーズの音楽担当がサンオールスターズのベーシスト、関口和之氏の名は有名な話。個人的に桃鉄に思い入れがあるものだから、どうしてもそちらの曲に耳が行ってしまうが、やはり『さよならウニどん屋』のメロディは泣かせる。桃鉄フリークよ、この曲でいっしょに涙を流そう。



メーカー	ファンハウス
媒 媒 体	CD
品 番	FHCF-1116
価 格	3000円(税込)
備 考	

12/5

プロビンシャリズムY's

もはや音楽の1ジャンルとして確固たる地位についたハウス・サウンド。GMの世界にも早い時期に進出し、ここ数ヶ月、このGM&Vでもハウスという語が出ずっぱりの状態。まさに「旬のジャンル」なわけだが、まるまる1枚このハウスという『イース』のニュー・アルバムがリリースされた。ノリもビートもテンポも、まさしくハウスのそれで、原曲は聴きなれたイースの曲。熱烈イース・ファンの賛否は、きっとまつ二つだろう。しかし、クオリティはかなりのもの。冷静に聞ければ、気に入るはず。



メーカー	キングレコード
媒 媒 体	CD
品 番	KICA-1051
価 格	3000円(税込)
備 考	

12/5

悪魔城ドラキュラ・ベスト2

コナミ・アクションの代名詞的存在、『ドラキュラ』シリーズのアルバムが発売された。ディスク1には、スーパー・ファミコン版『悪魔城ドラキュラ』、ディスク2にはゲームボーイ版『ドラキュラ伝説II』と、いずれもオリジナル・サントラ完全収録。とにかくすごいのがディスク1。これほどスーパーファミコンの音源を使いこなせることはすばらしい。もちろん、エフェクターも手伝っているだろうが、それにしてもすごいの一語。私の大好きな『Bloody Tears』も最高に上品な仕上がり！



メーカー	キングレコード
媒 媒 体	CD
品 番	KICA-7056～7
価 格	3300円(税込)
備 考	2枚組



12/15 メガ・セレクションII S. S. T. BAND

ついにファンが待ち望んでいた、S. S. T. BAND のベスト盤IIがリリースされる。もちろん、今回も100%アレンジ・バージョン。これに再収録されたのは、「スーパー・ハングオン」の「スプリンター」や、「ライブ・テイク」の「パワードリフト・メドレー」など8曲。気になる新録音は、最近のライブでいちばん人気の高い「ボナンザブラザーズ」と「ターポアウトラン・メドレー」の2曲に決まった。ボナンザは、ジャズ風でもありロックンロール風でもあるにぎやかなサウンドで、録音スタジオ内のふんいき。



メーカー	ボニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00077
価格	2500円(税込)
備考	メンバー書下しイラスト 92年カレンダー付

12/15 デスブレイド/データイースト

格闘アクション・ブームのなか、「ストリートファイターII」に優るとも劣らない人気を誇っているのが、この「デスブレイド」。話題のさなかに早くG. S. M. 1500シリーズ化の運びとなった。オリジナル・サウンドを音声合成入りで完全収録。全体的に金属的な音が立ち、アップ・ビートで低音の効いたサウンド。ハードな曲調が圧倒的だ。驚きなのは、オリジナルとは思えないほどパワフルな音質。アーケードの筐体は、もう「弾けないシンセサイザ」と呼んでもいいのではないか。そう感じさせる1枚だ。



メーカー	ボニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00078
価格	1500円(税込)
備考	CDケースサイズカラーステッカー付

12/16 ファミコンジャンプ・最強の7人

『少年ジャンプ』のヒーローが、ゲームの世界に飛びこんだ。そんな感じのソフト『ファミコン・ジャンプ』のGMを、作曲者の門倉聰氏みずからがシンセサイザにてアレンジをほどこした。作曲者自身のアレンジには、じつは相当のメリットがある。これは、ファミコンみたいに音源的に制約の多い場合はなおさらのこと。門倉氏も、オリジナル制作時に生じたジレンマを、このアルバムで思う存分解消したみたいだ。曲の多彩さもさることながら、気合みたいなものに圧倒された。



メーカー	アボロン
媒体	CD
品番	APCG-4018 APTG-4018
価格	2800円(税込) 2400円(税込)
備考	オリジナルキャラクタースティック付 キャラクターブックレット付

12/16 SDガンダム外伝 ・ナイトガンダム物語

子供たちの間でいま、キョーレツな人気を得ている『SDガンダム』シリーズの第2弾アルバム。今回は、ファミコン版『SDガンダム外伝・ナイトガンダム物語』と、その続編にあたる『一光の騎士』の2作品のカップリング盤で、全14曲オール・シンセサイザ・アレンジでくる。心地よいテンポと、明るくバラエティ豊かなアレンジはイヤミがなく、お子様はもとより大人の鑑賞にも十分耐えうるサウンド。オール・シンセという感じは薄いが、ドラムは生のほうがよかったか。



メーカー	アボロン
媒体	CD
品番	APCG-4019 APTG-4019
価格	2800円(税込) 2400円(税込)
備考	キャラクターブックレット付

12/16 女神転生 I. II.

ちょっと懐かしめのゲームがアルバム化される。ナムコの『デジタルデビル物語・女神転生I & II』(ゲーム発売はIが'87年9月、IIが'90年4月)だ。両者のカップリングで、オリジナル&アレンジ・ディスクの2枚組となっている。アレンジャーは、GMアレンジの第一人者ともいいくべき人物、米光亮氏。演奏は、Project SATANが担当している。アレンジのジャンルは多彩。音の構築も繊細で魅了された。オリジナル・サウンドもじょうずにエフェクトがかけられ、よい仕上がりだった。



メーカー	ピクター音楽産業
媒体	CD
品番	VICL-40029~30
価格	3900円(税込)
備考	2枚組/書きおろし/ジャーブックレット付

12/21 Falcom SPECIAL BOX'92

すでに年末の風物詩となった「ファルコム・スペシャルBOX」が今年も登場。ディスク1はボーカル・バージョン。TBS系ドラマ「次男、次女、1人っ子物語」の主題歌がヒット中の今井優子さんが歌う「フィールド」が最注目の曲。ディスク2は、ドラスレーヴから6曲をピックアップして送るスーパー・アレンジ・バージョン。ディスク3は、シンセサイザのみで奏でられる壮大なシンフォニック・アレンジ、「交響詩WANDERERS FROM Y'S」。試聴は間に合わなかったが、期待の持てる作品だ。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-9009~11
価格	7000円(税込)
備考	3枚組/ミニ・ベスト トリ&カレンダー付

12/21 コナミ・オールスター 千両箱平成4年版

上のスペシャルBOXと年末企画CDの双璧をなす「コナミ千両箱」も、もちろんリリースされる。ディスク1は、「コナミ矩形波俱楽部ライブin東京」。'91年10月26日に東京で行われたライブ録音盤で、話題の新作「ゼクセクス」をふくむ全12曲収録。ディスク2は、矩形波俱楽部による新旧人気Gゲームのアレンジでまとめた「ARRANGE」。ディスク3は、「コナミ・ゲームサウンド・ヒストリー1986~1987」。『沙羅曼蛇』『魂斗羅』をふくむ、タイトルの年代作品17タイトルを収録。初回特典も豪華!



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1053~55
価格	6300円(税込)
備考	3枚組/カレンダー&ステッカー&カラーブックレット付

各社新譜情報

★ボニーキャニオン

<1月21日>……●メタルブラック／TAITO⇒10月のAMショーで、ひとりわ目注をあびていた横スクロール・シーティングのアルバム。曲はZUNTATAメンバーによる作曲。オリジナル完全収録のリミックス・バージョン。ビジュアルもスゴイのでビデオ化も期待できる! CD1500円。

●ストリート・ファイターII～場外乱闘編～⇒先に発売されたビデオのLCD焼き直し版。魅力にマニアックに迫った作品。60分CLVカラーモノラルデジタル・サウンド5800円。

★ポリスター

<1月25日>……●マージャンクエスト(ビデオ＆LCD)⇒麻雀アーケードの人気シリーズのビデオ化。3800円。

<2月25日>……●クミコ／シイル／舞子のアワーワード⇒アリスソフトの美少女キャラ、クミコ、シイル、舞子3人の、歌あり、ドラマありのイメージ・アルバム。2800円。

<4月25日>……●(仮)スーパーリアル麻雀PIV⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★ポリドール

<12月12日>……●バブルガム・クラッシュ(ビデオ)⇒ナグザットから発売のPCエンジン版アドベンチャーの原作OVA。VHSとLCD(CLTV方式)同時発売。両者とも45分9400円。

★東芝EMI

<12月28日>……●(仮)サイキック・

ディテクティブ・シリーズ・ベスト／データウェスト⇒FM TOWNSの人気シリーズ5作品を一挙収録。代表曲5曲をセレクトし、アレンジ。オリジナルも人気曲をチョイスして収録。CD2500円。

●BURAI I～八玉の勇士伝説～⇒リバーヒルのPCエンジン・CD-ROM版ゲームのアルバム化。代表曲を10曲オリジナルで収録し、同じ曲のアレンジを同時収録。

★キングレコード

<1月21日>……●アルティメット・コレクション「ゼクセクス」⇒コナミの新作アーケード・シーティングの攻略ビデオ。詳細未定。

●アルティメット・コレクション「出たな!!ツインビー」⇒コナミの人気アーケード・シーティングの攻略ビデオ。詳細未定。

★アルファ

<1月21日>……●高橋名人の大冒険島⇒古代祐三氏が音楽担当のゲーム。オリジナル完全収録+未発表曲収録。予価2000円。詳細未定。

★光栄

<1月21日>……●三国志III⇒人気歴史シミュレーションのフル・アレンジ・アルバム。詳細未定。

●真・信長伝説⇒ゲーム中の歴史に基づく構成でおくる音楽集。詳細未定。



アンケート
ハガキより

●心配／今まで使っていたFS4700Fのプリンタ部分がこわれて修理に出したら、2万以上するといわれAISTを買ってしまった。FS4700Fは息子(小1)に取られているのだが、AISTのグラフィックツールをさせといわれ、しぶしぶ使っている。本体そのものを取られやしないかと心配している今日このごろです。(大阪・後藤雅仁)→きっと息子さんもお父さんがすみやかによこさないので"心配"している今日このごろでしょう。(バ)

第5回 MSX大賞 プログラムコンテスト 読者審査結果発表

Mファン大賞は芦田浩一『HIQUIRE』
(賞金20万円) 千葉県・専門学校1年(OCT 1772)

グラフィック賞、サウンド賞、エキサイト賞の3部門(各賞金5万円)も獲得!

プログラミング賞(賞金5万円)

『激走BATTLE』

兵庫県・高校3年 前田晃宏(米屋の
チャチャチャ)

アイデア賞(賞金5万円)

『体操人類マットマン』

富山県・高専3年 尾花健一

■審査結果一覧表

No.	名前	GP	SO	PR	EX	ID	+@	TOTAL
1	ウラビヨウジ	1401	986	1239	1087	1399	340	6452
2	スバルタ キヨウ M	916	901	1020	571	1497	355	5260
3	エキサイトワゴン	1392	1405	1388	1612	1298	662	7757: 25
4	SILVER SNAIL	1424	1471	1467	1415	1179	734	7690: 43
5	GREY COLLEAGUE	1498	1160	1517	1590	1587	912	8264: 73
6	リュウカノカバ	1192	964	1199	1091	1167	239	5852
7	メモリーキャッシュ!!	1758	1159	1281	1253	1545	487	7483: 12
8	SUNDIVE	1062	1024	1206	1143	1086	238	5759
9	チュウガエリ ダイサウセ!	936	1054	1215	1215	1240	350	6010
10	カバウチ ピンポン	1060	958	1240	1157	1166	317	5898
11	ネコ、サカシテヨウ	1413	1191	1198	1374	1377	395	6948
12	Marchen	1716	1261	1311	1191	1309	523	7311
13	THE TOWER OF ANGEL	1319	1279	1327	1416	1569	580	7490: 16
14	タイリクワールドマットマン	1275	1199	1363	1450	1625	754	7666: 40
15	HIQUIRE	1811	1511	1458	1723	1499	1005	9007: 111
16	ケキリ BATTLE	1488	1170	1593	1656	1386	900	8193: 57

左からグラフィック(GP)、サウンド(SO)、プログラミング(PR)、エキサイト(EX)、アイデア(ID)、プラスα(+@)、総合点(TOTAL)の順に点数が並んでいる。また、総合点の(コロン)で区切られた右側の数字は、Mファン大賞への推薦数ベスト8だ。



◆グラフィック部門1位、サウンド部門1位、プログラミング部門4位、エキサイト部門1位、アイデア部門5位、そしてMファン大賞の、これが『HIQUIRE』だれもがエキサイトした



◆米屋のチャチャチャの御家芸である回転機能に、自分と対戦できる「VS MEMORY」機能を加えた「激走BATTLE」は、プログラミング賞を獲得。「VS MEMORY」機能は多くの人から絶賛された。総合第3位。激走シリーズ第4弾もぜひ期待したい



◆今まで類を見ない操作感覚。慣れるまでにかなりの練習と時間が必要であり、そこが作者のねらいでもあった。「デジタルにおけるアナログ性の追求」をテーマに持つこのゲームは、総合第6位にもかかわらず、アイデア賞を獲得。価値ある受賞だ

「弟と仲良くか悪くかはわからないがエキサイトしたぜ」 みんなで審査したプロコン。そのいーたいほーだい

これがボクの夢だった

「うーん体形はちょっとやせ型で身長172センチくらい。髪をつんづんに立っている」という朝倉猛（福井・17歳）。なぜ、『HIQURE』を大賞に推薦したのか、その理由。

「プレイする前は、なんだいつものパズルゲームかと思っていたのですがじつはスッコイアクションゲームだったので驚きました。とくに驚いたのが前に自分で作ってみたゲームに似ていたこと。しかしボクの作ったものはBASICなのですごく動きが遅くなってしまい、アイテムもファイヤーとサンダーだけでした。その後いろいろと手を加えてみたが結局ものにならなかった。頭の中でもっと良いものができているのですがどうしてもボクにはそれを作ることができない。ところが、それとほとんど同じものが『HIQURE』だったのです。スゴイの一言」

●審査してくれた404人の審査員へありがとうございます。3人のコメントを散りばめて、キミたちの、作者以上にその作品のすばらしさ、おもしろさを語った言葉を載せておきます。

・めちゃくちやおもしろい。いろいろな戦法をかけあって「よし、いける!」、「なに~、そんな~」と叫べるし、最高だぜ（新潟／渡辺友朗・13歳）

・友だちとやって敗れると「くそっ、もう1回」という感じがいちばんした（北海道／柳沢和浩・14歳）

・MSXを持ってない友だちもおもいきり楽しんでくれた（神奈川／青木弘充・16歳）

・「1人で遊ぶもの」と称されるパソコンを少しでも多人数ができる対戦型によって少しでもイメージアップをねらうべき（兵庫／山岡洋二郎・16歳）

●「HIQURE」に対する賞賛はつきない。もし、大賞をのがしていれば「対COMがあれば」というのがいいわけになったかもしれないが、それすらも問題にされなかった。

・グレイコリアーグが横切っていくデモがすばらしい（愛知／山村達・16歳）

・ミサイルが上手に撃てるようになつたときの感動がいまでも忘れないから（愛知／森川裕章・14歳）

・新しいゲームへの可能性、作者のGREENへのこだわりなどから（茨城／浅居新吾・16歳）

・敵の追尾からぎりぎり逃げる緊張感がなんともいえない（大阪／藤田幸弘・15歳）

・群がるザコをかわすときのガンダム的快感（福島／筒井俊規・17歳）

・こんなゲームが出ないかな?と思っていたら出た（静岡／古瀬直弥・15歳）

・星のスクロールがスムーズで美しい（新潟／水野裕之・14歳）

・戦艦を沈めたあの感動。やめられまへんなあ～（岡山／岡田孝雄・17歳）

●惜しくも総合第2位の『GREY COLLEAGUE』。なにも受賞することができなかつた。しかし、みんなに「感動」を与えてくれたすばらしい作品だった。ありがとう。

言葉の演出

「『GREY~』は技術面や操作感覚が特筆すべきものであるのはもちろんだが、ここではもう1つの魅力『言葉の演出』について触れてみたい。たとえば、このゲームは俗にいう残機のことを『ダメージ』と表現している。他にも最終面を『ファイナルミッション』と表示する。細かいことだが、こういうところがじつにいい。シユーティングとくと難易度や攻略法ばかりを話題にし、面クリアを至上の喜びとし、その他のことには目もくれないという人が多い。どんなゲームでも雰囲気を感じる努力をぜひ行ってほしい」

以上のコメントはティル・ナ・ノーグをこよなく愛する、ゲームおたく、榎原繁彦（愛知・18歳）のもの。彼が『HIQURE』を選ばなかったのは「2人いなければ遊べないゲームをあまり高く評価したくない」からだ。

・いちばんハマった。頭突きが決まつたときなんてスッギー快感（宮城／浅野慎一・14歳）

・これこそ投稿ゲームって感じがするから（愛媛／藤田信一・16歳）

・最初やると、わけがわからず終わつてしまい0点。しかし「example play」を見たあとはこのプレイを抜いてやるという意気込みがわいて、もえた（埼玉／黒田貢秀・15歳）

・うまくなる喜びを味わえる。スマーズな動き（北海道／岡田英樹・18歳）

るのがよい（和歌山／久保田知也・15歳）

●「VS MEMORY」という機能はPC98やX68000でも見たことがない。ゲームはハード（機種）によるのでなく、ソフト（プログラム）だということを教えてくれたのが『激走BATTLE』だった。ほかにもこんな声があった。

・学校の部室に持つていて部外者を合わせ日々で悩んだ。日面と23面の難しさに感動した（岡山／小林功・18歳＝『裏表止』を大賞に推薦）

・あの言葉、ブザー、ジョイスティックの使い方。MSXの内蔵時計をきちんと合わせてしまった。2年後、役立つんだろう!（神奈川／中村康之・16歳＝『スバルタ教師M』を大賞に推薦）

・戦闘や宿屋などですばやくBGMが変わって快適に遊べる。ユーザーフレンドリーなところがとてもよかった（兵庫／神田欣也・17歳＝『SILVER SNAKE』を大賞に推薦）

・身近なところから取り入れたアイデアがよく、とてもエキサイトした（広島／藤谷明彦・13歳＝『目玉焼きだ!!』を大賞に推薦）

・超短プログラムの中にゲームの真髄を見た（静岡／杉山夏樹・16歳＝『右ゆうがえり大作戦』を大賞に推薦）

・中学のときに卓球部であり、このゲームは慣れるまで大変なところが実際の壁打ちと同じなので（愛知／鈴木吉典・17歳＝『壁打ちピンポン』を大賞に推薦）

・操作が単純で家族みんなで楽しめるゲームだから（埼玉／岡崎恒・16歳＝『猫、さがしてよう』を大賞に推薦）

・ラスト日からのカウントダウンのときの緊張感。あと1秒、あと1歩といふところで無情にもガガガガーンとくすぐってくる。もう最高（埼玉／細田政之・16歳＝『THE TOWER OF ANGEL』を大賞に推薦）

・ゲームの新しい可能性を追求している点や、新しいおもしろさが見事に成立している（富山／荒井守雄・15歳）

●人によって好き嫌いが出そうなゲームである。このゲームのよさがわからないヤツはほっとけばいい。そんな感じがする『マットマン』だった。

・対戦は対コンピュータか2Pという概念を打ち破って自分とレースをするというのがすばらしい。もえた（兵庫／西村善行・17歳）

・滑らかな動きと、作者とバトルでき

が追い上げてくる。

■応募締め切り日（10月31日）

休み明けの11月5日までに404人の審査用紙が集まり、Mファン大賞に『HIQURE』が輝く。同時に各部門賞も決まった。

■審査結果発表

コンテストはこれで終わりだ。応募が404通もくるなんて夢にも思わなかつた。みんなの「審査を終えて、感想をひとつ」は「いい企画だ」、「遊びすぎて勉強ができる

かった」、「緊張した」、「国勢調査をやっているようだった」などなど……。いちばん、笑ったのが、「これでやつとソーサリアンができます」だった。そして、

■TO THE FUTURE

「来年（第6回プログラムコンテスト）はわたしも審査される側に立ちたい」と宣言してきたキミの作品を待つ！

ただし、来年、なにが起こるかはまだわからぬ。

ちえ熱の読者審査レポート

■編集部の予想（9月24日）

Mファン大賞は『GREY COLLEAGUE』（デスクとMORO推薦）だ。それじゃなかつたら『体操人類マットマン』（ちえ熱推薦）か、『激走BATTLE』か、それとも『SILVER SNAKE』か、というのが編集部の方の予想で、『HIQURE』はまったくのダークホース。編集

部で受けたことは受けたが、なにしろ対戦オンラインなので……。

■途中結果（10月19日）

11月情報号が発売されてから10日経つ。毎日20通以上審査用紙が送られてくる。その途中結果を見ると、トップは意外にも『HIQURE』。だが、その差を徐々に『GREY~』と『激走BATTLE』

☆プロコン特別参加賞当選者、読者審査プレゼント当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

なお、テレホンカード（オリジナルグッズ）は現在製作中です。発送が多少遅れると思いますが、お待ちください。

JOYFUL

- 黄金狂 34/48
 ■ アシカの修業3 35/49
 ■ PRO SPORT 35/51
 ■ KICK/KICK/KICK/ 36/52
 ■ ないんす 36/55
 ■ 8HANDS 37/53
 ■ DRIVE GAME2 37/56
 ■ Warrior 38/57

- BLACK ROAD 38/60
 ■ CARD BATTLE 39/61
 ■ ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ 40/64
 ■ S-FIGHTER 41/66
 ● ファンダムスクラム=第16回季間奨励賞発表+選考会レポート+あしたは晴れだ! 44
 ● スーパービギナーズ講座 46
 ※ ■マークがプログラムです。

あけましておめでとう。なんて、平氣でいっていいやつはそうとう調子がいい。だって世間はまだ11月、ジングルベルの音さえ響いてこない。しかし、ここだけの話だが今月中に福は内しなくちゃ。



→ P116の「スーパー付録ディスク」参照

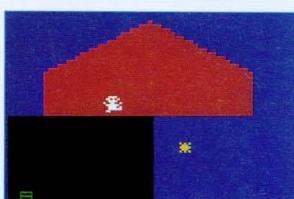
データボックスの方へ「※データボックスは標準モードで遊べるが、数字キーの「1」(テンキー)は不可」を押しながら起動すると標準モードに切り替わります。どこに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

見た人も見てない人も楽しめます 黄金狂

画 2面

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY Nu~

▶解説は48ページ



① 金塊が崖の下からフワフワと漂ってきた。これだけでうとう不気味だけだ



② なんと床をすりぬけさえする。そんなことかまわずチョウチョ取りの要領でエイッ



③ わわわ、重心が右に移ったので山小屋がグラグラッと傾いてしまった



④ 左端まで来て、一生懸命山小屋をもとにもどす

ショートプログラムの王Nu~さんが、喜劇王チャーリー・チャップリンの『黄金狂時代』の有名な山小屋のシーンをヒントにして作ったバランスゲーム。

プログラムを1画面に収めるのをやめ、そのかわり、見た目にわかりやすいプログラムを心掛けたそうだ。ディスク付きM

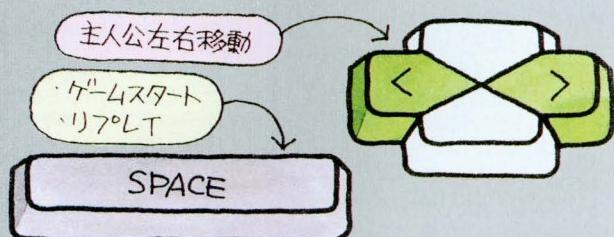
ファン時代における新しいファンダムの模索する方向をいちはやく感じとったのだろうか。

で、ゲームは、山小屋、プレイヤー、金塊が表示されてからスペースキーを押してスタート。カーソルキーの左右でプレイヤーを操作して、フワフワ浮いている物理的に理不尽な金塊を取

って、左端に持ってくる。

まあ、それはいいのだが、見てわかるように、この山小屋は崖っぷちに立っていて、真ん中より右に行くと、小屋が傾いてプレイヤーはすべりおちてしまう。そうならないようにまた左側に寄ってバランスをとりながら、金塊を採集していくのだ。

1日は2分で、背景の色が変化していく。1日のうちに4個の金塊を取ればその曜日クリア、だめならその日をやりなおしになる。また、ヘマをして小屋からすべりおちてしまったら、ふつう死んでしまうところだが、たんに月曜日からもう一度やりなおしになる。



木内サーカスのアシカシリーズ第3弾! アシカの修業3 ~プレイ・ザ・ピアノ~

画4面

MSX 2/2+VRAM128K

BY 木内靖

▶解説は49ページ

「さあ、つきではアシカくんのどうしようで~す!」

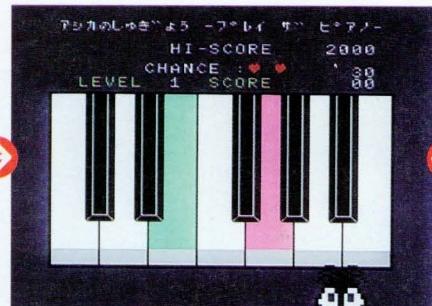
はじめまり、はじめり……

白鍵の1つがピンクに変わったらゲームスタート。「HIT SPACE」と表示されている

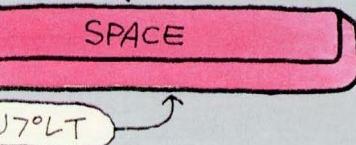
あいだにスペースキーをたたい数だけ、アシカは矢印の方向に進む。ピンクの鍵盤のところ



①1、2、3、4、5、と5回スペースキーを押す



②「HIT~」の表示が消えたらアシカが動き出す



リフローレ



③びたりと止まって得点。1周よけいにまわればボーナス

で止まると、移動した鍵盤の数に応じた得点が入り、レベルが1つ上がる。そうでなければ、CHANCEに表示されているハートマークに×が付くというシステムだ。画面の端と端はワープでつながっている。

1周よけいにまわってもいた鍵盤を通過すると、そのたびにレベル×10のスペシャルボーナス。ハートマークにぜんぶ×がついたらゲームオーバー。

カール・ルイス気分で、もっと遠くへ! PRO SPORT ~カールの野望~

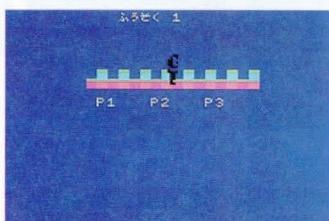
画2面

MSX 2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

BY Prof. 26

▶解説は51ページ

1人から3人まで遊べる走り幅飛びゲーム。走る選手のバターンと、助走の音がよくできて



①プレイヤー1助走スタート。

いるのでその気になる。

まず、人数を聞いてくるので、1~3を入力。プレイヤー2は、ジョイステイック1、プレイヤー3はジョイステイック2を使う。

その後、カーソルキーをときとうに押すとゲームスタート。プレイヤー1から走りはじめる。

カーソルキーの左右でスピード調整をするが、連打する必要

はない。たんに、プレイヤーが右寄りになるか左寄りになるかを調整しているだけ。右寄りになると、踏切板が突然あらわれてタイミングをとりにくいし、左側だと距離が出にくい。

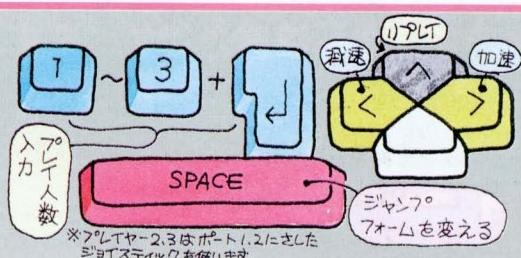
風は向かい風、追い風のどちらもあるが、追い風参考記録などというライジングはしないので、追い風はそのままラッキーな風となる。8.95を超える世界最高

記録は、追い風のときにしか出ないともいわれている。ちなみに、踏切板を超えていたら、失格。すぐに次のプレイヤーに移る。

空中で体勢を変え、うまく風に乗って遠くへ飛び、着地すると記録が出て、次のプレイヤーへ。各プレイヤーが6回ずつ飛び終わったら最高記録を表示してリプレイ待ちになる。



②タタタッと走り、ソワッと飛びあがり、空中で体勢を変える。あの姿勢ほど、空気抵抗は少なくてすむ。ズサッ。地割れくらいは飛び越えられるまあまあの記録



※プレイヤー2,3はポート1,2にさしたジョイステイックを使います。

息もつかせぬボールの応酬で指が疲れる KICK! KICK! KICK!

画4面

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボは標準モードで

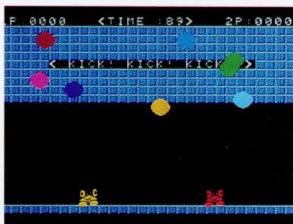
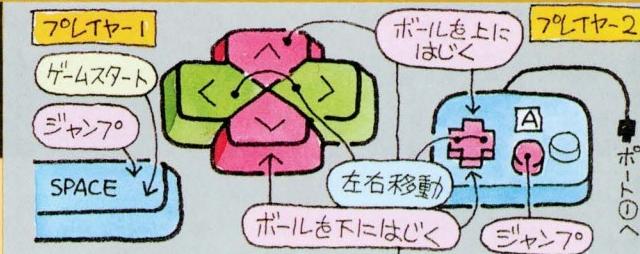
BY 沢田広正

▶解説は52ページ

エイリアンか、どら焼きか、はたまたカニか? よくわからないキャラクタで戦うこのゲームは、2人対戦型のアクションゲームだ。

ゲームスタートすると、上からピカピカ光るボールが降ってくる。それをプレイヤー1は黄

色のキャラクタを操作して画面右端のゴールに、プレイヤー2は赤色のキャラクタを操作して画面左端のゴールに向かってボールを蹴る。制限時間内に相手よりも多く入れたほうの勝ちだ。これじゃまるで運動会の玉入れみたいだけどそうじゃない。自



①ゲームスタート。ピカピカ光るボールが降ってきた。いよいよ戦いがはじまる



②守ることに専念するより、ガンガン前進して、積極的に攻撃したほうがいいかも

斜め上、斜め下の方向にも蹴ることができる。そこで、相手の動きを見て、蹴り方を変えてボールをゴールにたたきこむのが理想なのだが、相手の動きどころか、上の残り時間や相手との点差を見てる暇がないくらいそがしいゲームなのだ。



③制限時間が過ぎ去り、ゲーム終了。プレイヤー1が勝った

3×3マスを一筆書きで並べます ないんす

画3面

MSX2/2+VRAM64K

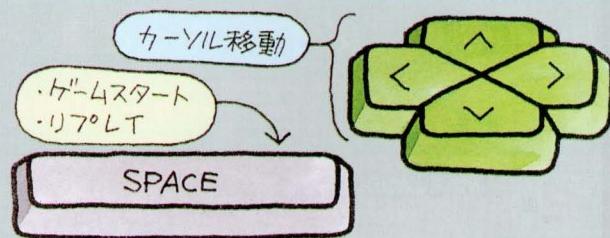
BY KAM

▶解説は55ページ

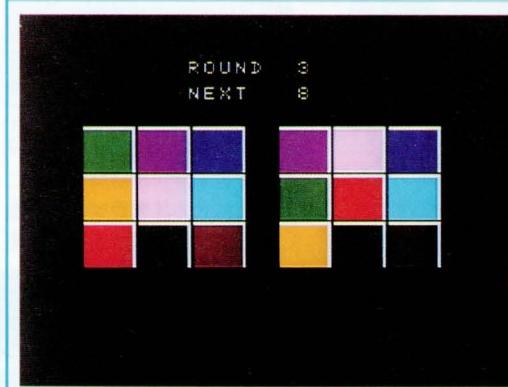
3×3に並んだ四角いブロックを、見本どおりに並べるのを目的としたパズルゲームだ。

ピコピコ点滅している茶色のブロックが、動かせるカーソルである。このカーソルを移動させると、その移動先のブロックと入れ替わる。こうして見本と同じようにブロックを並べればクリアだ。ただしカーソルを移動できる回数は「NEXT」で表示されており、これが0になつてもクリアできないとゲームオーバー。ゲームオーバーになつたり、ギブアップしたりするとそのラウンドからやり直し。

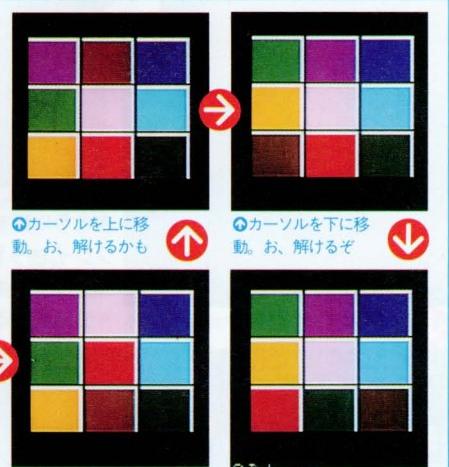
全部で18ラウンドあるぞ。



ラウンド3を解く!



④これはラウンド3。左にある3×3に並んだものが見本だ。解くのは右にあるやつ。どうカーソル(茶色)を動かせばいいのか、よく考える



⑤カーソルを上に移動。お、解けるかも
⑥カーソルを下に移動。お、解けるぞ
⑦カーソル左に移動。濃い緑色のブロックと入れ替わった
⑧右にカーソルを移動してクリアだ。チャラ、チャラ

MくんとSさんとXちゃんと遊びます **8HANDS** エイト・ハンズ

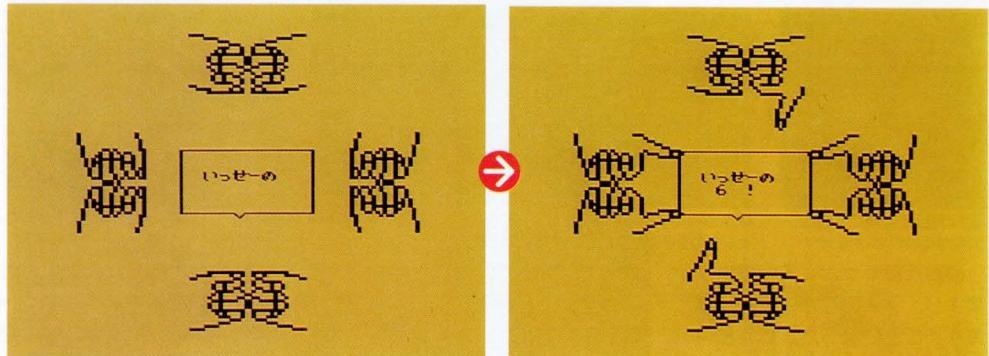
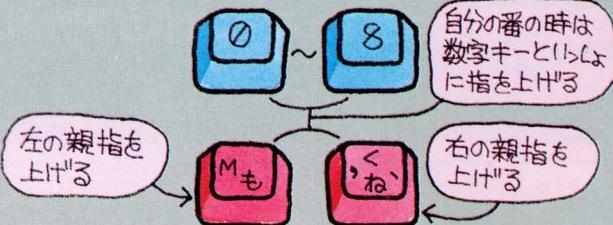
画4面

MSX MSX 2/2+ RAM16K ※ターボRは標準モードで
BY MIJINKO-SOFT ▶解説は53ページ

このゲームはCOM1、2、3と対戦するゲーム。勝負は、順番に好きな数を宣言しながら、宣言した数と同じ数だけ親指が上がれば、片手をひっこめられる。両方の手をはやくひっこめた人の勝ちというものだ。

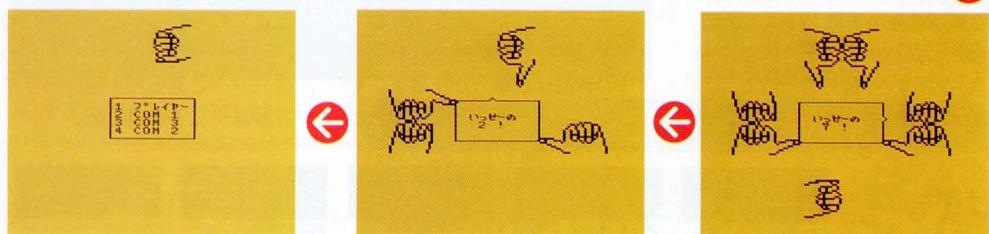
ゲームでは、自分の番にきたら、指を上げるキーと、見当をつけた数の数字キーを同時に押す。COMの番のときはCOMのいいそうな数にならないように自分の指を上げる(上げなくてもいい)。コンピュータの心理(そんなのあるのか?)をよく読んで戦うのがコツ。べつに、勝った負けたは関係なくほのぼのと遊べるゲームだ。

編集部ではこの遊びを知らなかつた人が多かつた。これで遊び方を覚えて、友だちと遊んでみるのもおもしろいぞ。



④ゴキブリやクモではなく4人の手の絵だ。プレイヤーは画面下の手。いまから「いっせーの」の掛け声に合わせて数をいうところ

①「いっせーの6！」といったところ、プレイヤーのもふくめ、6本の親指が立った。これでプレイヤーの片手がひっこむ



④ようやくCOMどうしの戦いが終わると、いまの勝負の順位を発表してくれる

自分が先に両手をひっこめたぞ。残ったCOMはCOMどうして律儀に戦っている

↑ プレイヤーの番が終わると、時計と逆回りにCOMが数を宣言していく

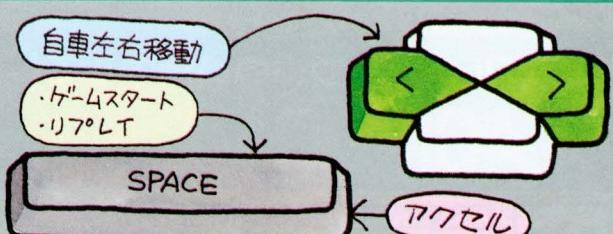
どんなときも、そこに道があるから走る **DRIVE GAME2** ドライブ・ゲーム・ツー

画3面

MSX MSX 2/2+RAM16K ※ターボは標準モードで
BY HASEMAKO ▶解説は56ページ

これはEから順に登場していくクラスラインをくぐりぬけ、ゴールであるAのクラスラインにたどりつくまでのタイムを競うレースゲームだ。

コースと同じ色をし、タイヤが4つ付いたのが、操作する自車だ。コース上に止まっている車は障害物。これにぶつかるか、画面の下に消えていくとゲームオーバーだ。レースは画面の上のほうを走っているほど、次の

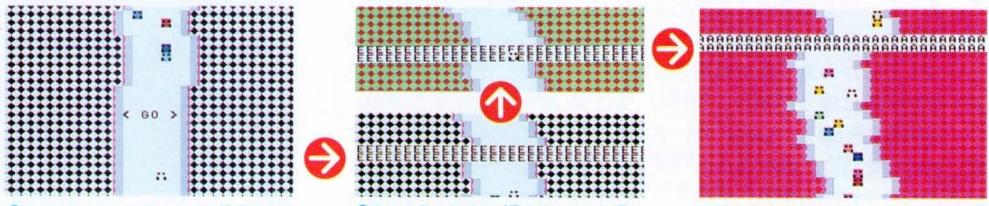


クラスラインがはやくあらわれ
るようになっているが、なにし
ろ道の先が見えないから、クラ
ッシュする確率が高くなるのは

あたりまる。

自転車が見えにくいのと、障害物が多すぎるので、なかなかゴールまで行き着けない。ゴール

に入る瞬間を写真に撮ろうと1時間ぐらいプレイしたがダメだった。こうなつたらしかたがないので企業秘密だ。



↑レーススタート。チェックの模様みたいな背景のなかを進んでいく

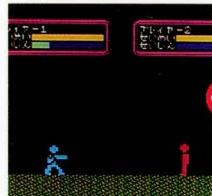
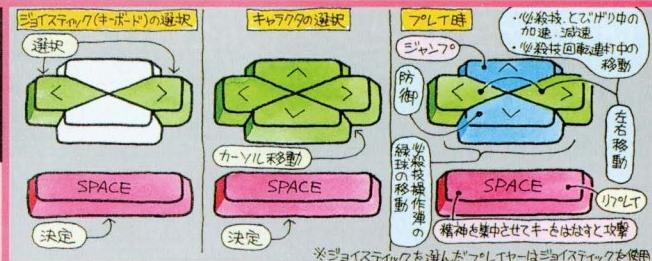
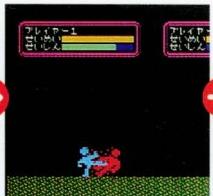
7人の戦士が集まって武道会が開かれた Warrior ウォリアー

画10面

MSX MSX 2/2+ RAM16K

BY まもてん

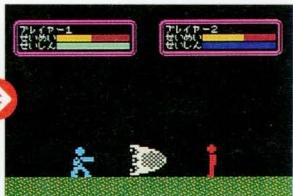
▶解説は57ページ

①2人の戦士が登場してきた。
水色の戦士がパンチを放つ

②水色戦士の精神力70パーセントのキックが決まった！



③今度は赤い戦士が飛び蹴りをくらわせた！



④精神力100パーセント、水色戦士の必殺技、炎の柱が発射された！



⑤ドカーンと命中！ ライフがどんどん減っていくぞ

⑥今度は赤い戦士の必殺技、炎の柱が炸裂。すごい技だ

必殺技をもった7人の戦士が集まり、7人のなかの己人が勝負することになった。必殺技付き対戦型アクションゲームだ。

このゲームは精神力を集中させた精神力によって技をくりだすんだ。スペースキー(トリガーア)を押すと、自分の「せいしん」のメーターが上がっていく(動

かないでいると早く上がる)。23パーセントの精神力では攻撃力1(相手に1のダメージを与えるということ)のパンチを放つ。24から99パーセントの精神力では、その精神力に応じて攻撃力2~4のキックを放つ。飛び蹴りの場合は攻撃力が1増す。そして、100パーセントの精神力だ

と、その戦士のもつ必殺技を出すことができるぞ！ また、防御の効果は攻撃を受けたときのダメージが半分になり(パンチではダメージを受けない)、顔をねらった攻撃をかわすことができる。「せいめい」のメーターであらわす自分のライフがなくなると負けだ。

どれを
選ぶ？!

①必殺気功弾。気を集中して一気に発射させる技だ。攻撃力10

②必殺操作弾。球を操作して相手に当てる。攻撃力(2~10)は球の勢いで決まる

③必殺回転連打。一定時間回転しながら攻撃しまくる技。攻撃力4

④必殺吸血パンチ。相手のライフをうばい、自分のものにできる技。攻撃力6

⑤必殺純パンチ。相手の動きが一定時間間にぶくくなる必殺技。攻撃力6

⑥必殺飛び蹴り。相手と距離をとったあと、飛び蹴りをする。攻撃力6

⑦必殺、炎の柱。床から炎が燃え上がる、なんとも強烈な必殺技。攻撃力4

シンプルだからつい熱中してしまう BLACK ROAD ブラック・ロード

画1面

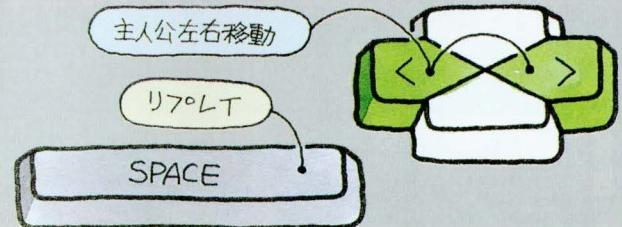
MSX MSX 2/2+ RAM8K *ターボボタンは標準モードで
BY SX-SOFT

▶解説は60ページ

スタタタタタと、走っているのが主人公。この主人公、一步走るごとに「POW」であらわしているパワーが1減り、スコアが1増える。スタート時のパワーは120。そこから減りはじめるが、黄色い岩にぶつかると、パワーが一気に30減る。しかし赤丸で表されたパワー床を通り抜けるとパワーが20増える。こうして、パワーを増減させながら

ひた走り、パワーが0になるまで走り続ける。

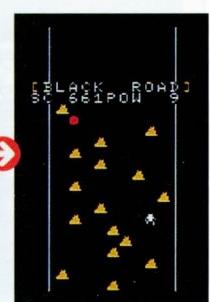
このゲームの「ああ、もうだめだ」とつねに思うくらい、パワー床の出現率の悪いところが、好きだ。しかし、ときにはノーミスでプレイしていても、パワー切れでゲームオーバーになってしまう不条理さもある。運がよくないと作者の最高、1510点はぬけないぞ。



①ゲームスタート。黄色い岩にぶつからないように



②岩と岩の隙間を走り抜ける。左右の白線上も走れるよ



③岩にぶつかってパワーがなくなり、ああ、もうだめだ

ただひたすらのカードめくり勝負 CARD-BATTLE カード・バトル

16面

MSX 2/2+ VRAM64K要

BY EVERESTER-SOFT ▶解説は61ページ

持ちカード

このウインドウに、プレイヤーが現在持っているカードがすべて表示される。ウインドウいっぱいにカードがたまるとそれ以上ひろえなくなる。

「ひろう」カード表示

カードを「ひろう」と、ここに表示されたカードが手に入る

コマンドウインドウ

カーソルで選びスペースで実行。
 ①ひろう=「ひろうカード表示」がくるくる切り換わり、もう一度押すとカードが決定される
 ②つかう=カードを使う
 ③せつめい=カードの説明を見る ※②③ともコマンド選択後、カード選択

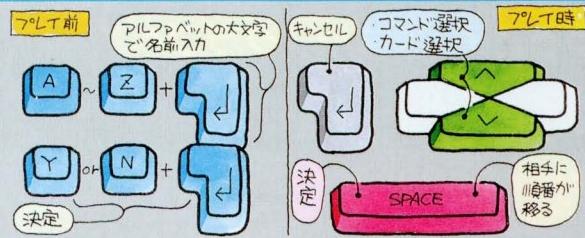
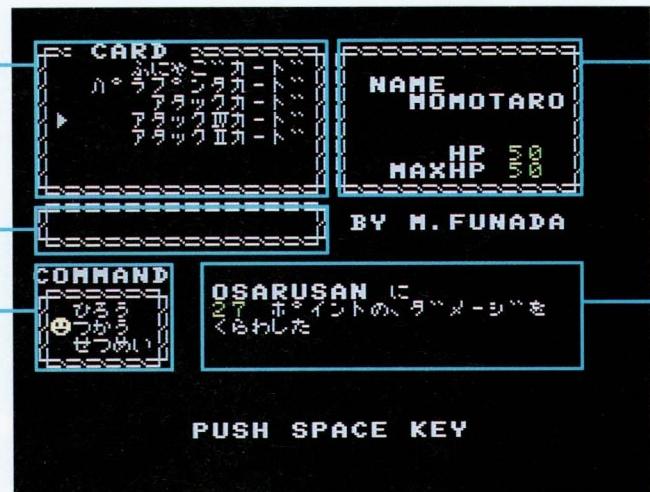
百人一首はあんまり好きじゃないが、坊主めくりはよくやった。ふつうの男の札をめくると、たんに手のなかにためこまれ、坊主をめくるとぜんぶ札をはきだし、姫をめくると場にはきだされた札をぜんぶがめちゃう。そして、最終的にだれが多く札を持っているか、という勝負。べつに何をかけているわけでもないのに、熱心にくりかえし遊んだ。ついには親兄弟に見放され、徹夜で1人坊主めくりをやった記憶があるが、あれはなんだったんだろう。

このゲームは、その坊主めくりを思いきり複雑にして、RPGの素をふりかけ、コンピュータに埋めこんだ、という感じだ。

坊主めくりの好きな友だちを1人連れてきてジョイステイツクを渡し、ゲームをはじめよう。

最初、どちらのプレイヤーもふにやごカードを1枚ずつ持っているが、このゲームは「カードをひろう」のが基本だ。

ニコニコマークを「ひろう」にあわせ、スペースキー(トリガー



ステータス表示

そのプレイヤーの名前(NAME)、ヒットポイント(HP)、最大ヒットポイント(MAX HP)を表示する。HPがなくなったプレイヤーの負け。

カードの説明etc.

ひいたカードや受けたダメージなど、さまざまなメッセージを表示する。また、コマンドの「せつめい」で、なにかのカードの説明を求めると、ここに内容が表示される(「カード一覧表」は、その説明の内容を集めたもの)。

カード一覧表

カードの名前	カードの性格
パラブンタカード	何かのカードに変身する
ハッピーカード	何回かHPが回復する
ひでぶカード	何回かHPがさがる
アタックカード	敵に軽くダメージを与える
ジバクカード	自分がダメージを受けてしまう
かみさまカード	敵と自分のHPが最大まで回復する
マジかよカード	相手のカードと自分のカードが入れ代わってしまう
アタックIIカード	敵に強くダメージを与える
アタックIIIカード	敵にかなりつよくダメージを与える
ジバクIIカード	自分が強くダメージを受けてしまう
うれピーカード	自分の最大HPがあがる
まじかよIIカード	自分のカードがぜんぶ変わってしまう
ハルマゲドンカード	敵と自分のHPがかなり減ってしまう
アタックIVカード	敵に致命傷を負わせる
ウッシャーカード	自分のHPが最大まで回復する
ボンバーカード	敵のHPを下げ、自分のHPを増やす
あららカード	敵と自分のHPが入れ代わってしまう
ゲッマジかよカード	HP・カードが敵と入れ代わってしまう
ふなおカード	HPがほんのすこし回復する
ふにやごカード	HPがけっこう回復する
ふなあごカード	HPがかなり回復する
ルパンIIIせいカード	ルパンが、いま持っているカードをぜんぶ盗んでしまう
オールマイティカード	持っているカードを好きなカードに変身させられる
ごかくカード	2人のHPを平均して2人ともHPが平らになる
かなピーカード	最大HPがすこし下がる
ごかくIIカード	2人の最大HPを平均して2人とも最大HPが平らになる



●勝負が終わるとFM音源でカノンが鳴り、羽ペンがササッと「The End」と書く

ようこそ、当ゴルフクラブへ! ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ

画20面

MSX Turbo R (高速モード用)

BY 界外年応

▶解説は64ページ



②267ヤード、パー3のホール! 直接カップをねらってやるぜ!

本格的な3Dグラフィックのゴルフゲーム登場。キミはどのくらいのスコアでまわれるか?

カップの位置はランダムで決まり、ホール1からプレイ開始。まずはクラブの選択から。クラブは1~4番のウッドと、1~9番のアイアン、ピッティングウェッジ、サンドウェッジ、それとボールがグリーンに乗ったときにパターが選択できるようになるので、全部で16本のクラブを使えるわけだ。これって、本当のゴルフなら13本のクラブしか使えないのだから、ルール違反になるわけだが、まあいいや。使用的なクラブを決め、打つ方向を決め、打つ強さを決めるとボールが飛んでいく。

ボールの打つ方向と強さはメーターの上下で動くカーソル(▼、▲)を止めたところで決まる。打つ方向は3Dの表示画面でボールから見たピンの方向に、



③2番ウッド(ブレッサー)を使って真正面にフルスイング! いけ、いけ

「WIND」の風の向き、強さ、グリーンでのパットのときは「GRASS」の芝の向きを計算に入れて決める。打つ強さは使用しているクラブと、画面左上の平面図で見たカップまでの距離を考えて決める。

打ったボールがOBだったら1打追加され、打った場所から打ち直し。それ以外なら、ボールの飛んでいた場所から旗の方向を向いた絵に、ちょっと待つと画面が切り替わる。バンカーやウォーターハザードに入ったボールを打ち出すときは、フェアウェイで打つのに比べて、飛距離が3分の1になる。そして、ボールをカップに入れたら次のホールに進む。

以上はターボRの高速モードでプレイすれば快適に遊べるが、MSX2、VRAM64K以上の機種でも遊べる。ただし、超スピードモードになると、



④カギンと打ったボールは高く上がり、まっすぐピンに向かって飛んでいいってるが、距離がたりないか!? どうだ!?



⑤画面はバンカーにあるボールの場所から旗方向を見た絵に変わった



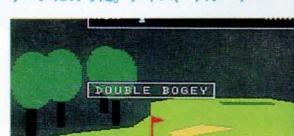
⑥やっぱり距離がたりず、バンカーへ。でも、「一番ウッドにしていたらOBだったよ



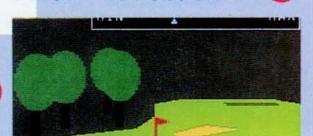
⑦サンドウェッジで打ったら、なんとかグリーンにのった。ナイス、リカバー



⑧どうもグリーンの様子がわかりづらい。バーパットもはずした



⑨カッコンとボールがカップに入った音が聞こえ、結局ダブルボギーだった



⑩ボールは無情にもカップの横へ。ああ、ティーグラウンドが見える

全ホール紹介



ホール2



ホール3



ホール4



ホール5



ホール6



ホール7



ホール8



ホール9

画8面

MSX2/2+ VRAM128K ※ターボは標準モードで
エンジニアリングモデル

BY 北川乃由隆

▶解説は66ページ



アクション大爆発!

飛び蹴り

これが決まるとたいてい相手は倒れる。このポーズをしてのジャンプは飛距離がのびる。

アッパー

相手との距離がない
(重なってる)接近戦や、
斜め上からの攻撃に対
して有効な技だ。

パンチ

すぐ目の前にいる近距離で使用できる技。しかし、威力がなく相手を倒すことができない。

波 動 拳

気を相手にぶつけ倒す大技。気の飛行スピードは速いが、威力はそんなにない。

大技はパワーをためてから。しかし、パワーためた時間は、技の威力に關係しない。

RUNするとまず、プレイモードの選択。1を入力するとコンピュータCOM対戦、2を入力すると2人対戦になる。次にコントローラーの選択。キーボードを選ぶなら0、ポート1、2のジョイスティックを選ぶなら1、2を入力し、しばらく待ってゲームスタートだ。

登場してきた、オレンジ色のキャラクタをプレイヤー1が、緑色のキャラクタをCOM、プレイヤー2が操作する。上に紹介している日々の技を使って相

手と戦い、ダメージを受けると
上にあるライフメーターが減る。
ライフがなくなると負けだ。勝
つと勝った印としてプレイヤー
のライフメーターの下に白い横
棒が表示される。勝負は日本勝
負／先に日本先取したほうの
勝ちだ。また、COM対戦のと
きに、最初から表示してある白
い横棒は、相手のCOMのレベ
ル数をあらわすもの。COMは
最高5段までレベルがあがるぞ

昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚の大技を使うにはパワーをため

てからのすばやいキーさばきが必要。また、勝負は攻撃だけじゃなく防御も大切。いくら威力のある大技でも、ガードしているときなら威力は半減され、ほ



①COMが先に1勝して迎えた2戦目。最後を竜巻旋風脚で決め、1勝1敗にしたぞ



やっぱりCOMは強かった。ピカピカ輝きながら勝利のポーズをとるCOM

かの技ならダメージを受けない。
このゲームはいわずもがな、「ストリートファイターII」を強く意識している。どうせなら春麗ちゃんに戦いたかったよ。

スグリビブロク

好評発売中

AB判156ページ/2DDディスク付き

2

定価1,980円

発売・徳間書店

大賞作品『HI QUIRE』の作者は、『THE WORLD SUGOROKU』(7月号)すでに頭角を表し、賞はのがしたが熱い注目を浴びた『GREY COLLEAGUE』の作者は『ネイティガの悪魔』(1990年11月号)という別傾向の作品も持つ。今月のオマケ『たごハゲ物語』の作者にしても『REMOTE TOWN』(9月号)ほかでずっと活躍してきた。そんなこんな、1年ぶんの名作を集めたディスク付き。本屋さんで売っています。

※ふつうの書店で手に入ります。

43本の傑作



REMOTE TOWN YOSHIX 1991
平成20年12月 たくすぎうせい たんじけんせつ
予算 118 どうううせいひび ▶しゅうりょう
人口 288000 ふうえんけんせつ DATA SAVE
PUSH RET ふしごうけんせつ DATALOAD

REMOTE TOWN



FIGHTING BET



THE WORLD SUGOROKU



ネイティガの悪魔



遠浅の海の戦い

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき!

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは12月20日必着。当選者の発表は2月8日発売の本誌3月号の欄外で行います。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ① MSX
- ② MSX2
- ③ MSX2+
- ④ MSXturboR(A1ST)
- ⑤ MSXturboR(A1GT)

② 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(①で④以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いすれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない
- ④次の周辺機器を持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(内蔵も含む)
- ③増設RAM(MEM-768)
- ④プリンタ

- ⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI
- 楽器(音源モジュールも含む)

- ⑩どれも持っていない
- ⑪その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム ②プログラミング
- ③パソコン通信 ④ワープロ
- ⑤CG ⑥ビデオ編集

- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかった

ものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

⑫ 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

⑬ あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

⑭ ファミコン(スーパーファミコンも含む)

⑮ メガドライブ(マークIIIも含む)

⑯ PCエンジン ⑦PC88系

⑮ PC98系(PC-286も含む)

⑯ FM TOWMS ⑦X68000

⑰ ゲームボーイ ⑨ゲームギア

⑩その他(具体的に記入)

⑪ どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

⑬ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

①BLACK ROAD ②アシカの修業3 ③KICK/KICK/KICK/KICK/ ④PRO SPORT ⑤黄金狂 ⑥ないんす ⑦BHANDS ⑧DRIVE GAME2 ⑨ロイヤル・ナイイン・ゴルフ・クラブ ⑩Warrior ⑪S-FIGHTER ⑫CARD-BATTLE ⑬どれも興味がない

⑭ 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。

①You cannot stop any more ②おもちゃのパーティー・ばいばい ③ELECT ④BINGO ⑤脳天氣シンドローム ⑥恐怖 ⑦きよしこの夜 ⑧TEMPLE DEL SOL ⑨どれも興味がない

⑯ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	戦国ソーサリアン(要「ソーサリアン」)	4
2	幻影都市	6
3	伊忍道・打倒信長	12
4	笑わせれるすまん 第1巻	106
5	NIKO ²	108
6	キャル2	110
7	ディスクステーション32号	104

表2 今月の記事

1	表紙
2	< FAN SCOOP > 戦国ソーサリアン
3	< FAN ATTACK > 幻影都市
4	< FAN ATTACK > 伊忍道・打倒信長
5	十字軍
6	FFB
7	BASICピクニック
8	< ファンダム > ゲームプログラム
9	< ファンダム > ファンダムスクラム
10	< ファンダム > スーパービギナーズ講座
11	FM音楽館
12	AVフォーラム
13	ゲーム制作講座
14	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
15	今月のいっしょくー情報
16	バズ天国
17	ほは梅魔のCGコンテスト
18	DMfan
19	< FAN NEWS > 笑わせれるすまん 第1巻
20	< FAN NEWS > NIKO ²
21	< FAN NEWS > キャル2
22	ON SALE
23	COMING SOON
24	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	『CARDです』ペアーズ&カード・コンストラクション
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンブルプログラム
4	FM音楽館
5	A V フォーラム
6	ほは梅魔のCGコンテスト
7	MSXview
8	バズ天国
9	ゲーム十字車
10	あてましょQ
11	オマケ

表4 雜誌

No.	雑誌名
1	M.SXマガジン
2	コンピューター
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ボブコム
6	マイコン BASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

●11月号の当選者の発表は51ページからの欄外で発表しています。

表1 ソフト

No. ソフト名

1	R-TYPE(アーラルタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスター
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	キミだけに愛を…
19	キャラシリーズ
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	クォース
23	グラディウス2
24	グラフサウルス
25	クリムゾンシリーズ
26	激突ベナントレース2
27	幻影都市
28	コラムス
29	サーク
30	サークII
31	サーク・ガゼルの塔
32	ザナドウ
33	沙羅曼蛇
34	三国志
35	三国志II
36	THE プロ野球激突ペナントレース
37	シュヴァルツシルトII
38	水滸伝
39	スナッチャー
40	スーパー上海・ドラゴンズアイ
41	スーパー大戦略
42	スペース・サンボウ
43	聖戦士ダンバイン
44	戦国ソーサリアン
45	ソーサリアン
46	増設RAM(MEM-768)
47	ソリッドスネーク
48	大航海時代
49	ディスクステーション各号
50	提督の決断
51	ティル・ナ・ノーグ
52	鬱神都市
53	ドラゴンクエストII
54	ドラゴンクイズ
55	ドラゴン・ナイト
56	ドラゴン・ナイトII
57	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
58	信長の野望・全国版
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	信長の野望・武将風雲録
61	ハイドライド3
62	パロディウス
63	ピーチアップ各号
64	ピーチアップ続編2(美)
65	ViewCALC
66	ピックソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンタジーIV
69	ファンダムライブラー各号
70	フォクシー2
71	ふよふよ
72	ブライ上巻
73	フリートコマンダーII
74	FRAY
75	ポッキー2
76	魔導物語1~2~3
77	MIDIサウルス
78	ム・SIO(SIUS・シオス)
79	ラスト・ハルマグドン
80	ランベルール
81	ルーンマスター三国英傑伝
82	ルーンワース
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑わせれるすまん

目次

レポート	ちえ熱の選考会レポート	44①
フォーラム	あしたは晴れだ!	45②
説明	スーパービギナーズ講座	46③
解説	黄金狂	48④
解説	アシカの修業3	49⑤
解説	PRO SPORT	51⑥
解説	KICK! KICK! KICK!	52⑦
解説	8HANDS	53⑧
解説	ないんす	55⑨
解説	DRIVE GAME2	56⑩
解説	Warrior	57⑪
解説	BLACK ROAD	60⑫
解説	CARD-BATTLE	61⑬
解説	ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ	64⑭
解説	S-FIGHTER	68⑯

*①~⑯はアンケート番号です。マシン語の気持ち、アルゴリズム甲子園(2月号は1人バドミントンの発表!)は休載します。

ファンダム SCRUM

ネズミ講のように力ぜをひく人間が編集部では増えていってる。このままではみんなでクシャミを合唱してしまうかも。

第16回季間奨励賞発表

受賞作『壁打ちピンポン』和歌山県・中西英之
高校3年

いつもは「ちえ熱の選考会レポート」がトップバッターだが、それをおしのけて第16回季間奨励賞の発表をするぞ。

賞の対象となったのは1991年10月号から12月号までのファンダムに掲載された作品(コンテストの受賞作とフリータイプの作品をのぞく)。ファンダム班の全員で作品の協議、選考をした結果『壁打ちピンポン』(11月号掲載)が季間奨励賞受賞作に決まった。おめでとう!

短いプログラムでありながら、うまくピン球の壁打ちをシミュレートしてあるプログラムの組み方に、この作品を解析した担当者(山島)やMORIOは、強い賞賛を送っている。作者の中西英之(HIDEYUKI)君は短いプログラムに定評があり、その作品は「気軽に遊べる」というものばかりだ。

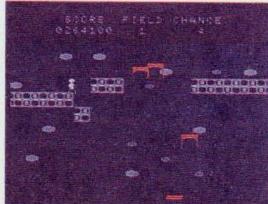
次の奨励賞は1992年1月号から3月号の掲載作品が対象となる。がんばって投稿してきてね。

ちえ熱の選考会レポート

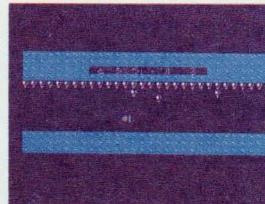
今、編集部はスケジュールが早い年末進行の状況である。そのため投稿作品の受け付け期間も短い。それが原因かもしれないが投稿数が減っていて、ピーンチ!しかし、投稿数の少ない今、投稿すれば採用される確率が高いかもしれない。チャーンス!と書いてはみたが最後はキミの実力したいだ。

わたしは4W1H(いつ、どこで、だれが、なにを、どうする)の

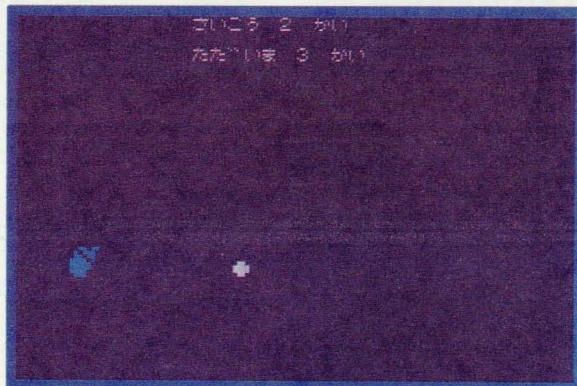
単語を並べてみんなで楽しむゲームがおもしろいと思う。しかし今回、4W1Hタイプで「~であろう」というメッセージでめぐくる「大予言」を出品したところ不採用だった。こういったタイプのゲームは単語を入力する面倒臭い作業が弱点である。採用への道は、プログラムがいくら長くなてもかまわないから、単語を打ちこむ手間をはぶき、あとは演出しだいだ。



◎MSX2+専用の「SCROLL-BATTLE」はスーパーマリオ的なゲームだったが、キャラクタの動きがどうもギクシャクしていまいち



◎上から降ってくるつららをよけながら、画面の右端にある宝を取ってもどつくる「氷の洞窟」。宝を取って洞窟がくずれだす感じをもっと凝ってほしかった



◎パワーの強弱をつけ、3種類の打ち方ができる、ラケ

受賞者からひとこと これは今までの私の作品の中で、1日という最短期間で作ったのですが、そのわりには会心の作だったりします。これは高校生活最後の作品であり、私が卓球部幽霊部員だったことも考えると、なにか因縁のようなのを感じてしまう。ところでディスクが付くと1画面の意義が薄くなってしまう気がするんですが……。ああ、明日はセンター模試だ!

今月の選考会に出品された作品

1画面タイプ	SHIBUYA FIELD CHANCE	蒼田茂幸
D-WALL	氷の洞窟	蒼田茂幸
びったしカンカン!!	びったしカンカン!!	鷲巣正明(TIFFANY SOFT)
少年時	BLACK ROAD	村中隆史(たかち)
BLACK ROAD	大予言	坂上彰(SX-SOFT)
大予言	あなたは神を信じますか?	山本尚弘(フェイズ)
あなたは神を信じますか?	N画面タイプ	岩崎良幸(YIS)
アシカの修業3~ブレイ・ザ・ビアノ~	アシカの修業3~ブレイ・ザ・ビアノ~	木内靖
8HANDS	KICK! KICK! KICK!	岸間航(MIJINKO-SOFT)
KICK! KICK! KICK!	PRO SPORT~カールの野望~	沢田広正
PRO SPORT~カールの野望~	YOPPARAI-ULTRA	日高洋土(Prof.26)
YOPPARAI-ULTRA	黄金狂	桑原新吾(SSR)
黄金狂	たいかく	沼尾弘志(Nu~)
たいかく	ないんす	宮部慎太郎(みっちゃんSOFT WORKS)
ないんす	DRILL 2	増子一正(KAM)
DRILL 2	早い者勝ちよ!!	界外年応
早い者勝ちよ!!	DRIVE GAME 2	岩崎良幸(YIS)
DRIVE GAME 2	FIGHTING WITH THE MOON LIGHT	長谷川誠(HASEMAKO)
FIGHTING WITH THE MOON LIGHT	10画面タイプ	林英志(BIB)
10画面タイプ	SCROLL-BATTLE	番匠谷誠(めまみろ)
SCROLL-BATTLE	ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ	界外年応
ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ	Warrior	杉原守(まもてん)
Warrior	フリープログラム	北川由隆(北川乃由隆)
フリープログラム	S-FIGHTER	船田美智也(EVERESTER-SOFT)
S-FIGHTER	CARD-BATTLE	

★ファンダムへの投稿募集中! 応募要項は81ページ

あしたは晴れだ!

今月のテーマ「それでもMSXを愛してる」

今月のテーマは「それでもMSXを愛している」です。それでは、みんなのMSXに対するラブコールを聞いてみましょう。

ぼくはMSXを買ったうれしさで友人といっしょにゲームした。ところが、あまりにもMSXのキーをきつくなたくて友人とけんかをしてしまった。友人よりMSXを愛しているんです。=兵庫県・JRA(15歳)

わたしだって、自分のものが傷つけられたり、乱暴にあつかわれたりしたら怒るぞ。JRA君も

本当にケンカした理由はそんなところだろう。だからこれは、本当にMSXを愛しているかどうかは不明確である。

確かにMSXは他機種より劣っている部分が多いと思う。しかし、それでも愛着のわくわくわいい奴と思うことがよくある。それにメーカーがユーザーの意見をよく受け取ってくれていると思う。ユーザーの意見でつくられるMSXはあたかい。他機種にはないものだと思う。高性能パソコンのなかで地味にたくましく成長、進化して

いくMSXはやっぱりかわいいと思うのです。それにMファンもあるから。=山口県・遊輝(18歳)

ユーザーの意見のひとつに必ず「安く」があると思う。その意見に対してMSXを手がけているメーカーはこたえていると、わたしは思う。そして、MSXは確実に成長しているのもたしかだ。

私はMSXがとても好きだ。私にとってMSXとは中学1年の時に初めて買ってもらったパソコンで、4年半使って駄目になったけど、最近やっとA1STを購入した。その時はとてもうれしかった。MSXのどこが好きかというと、98とか高いパソコンにくらべて堅苦しくないところと、ゲームが作りやすいところ。部活で98を使ったりするけど、やっぱりMSXの

方が私は楽に使えると思う。MSXほどポピュラーでとけこみやすいパソコンなんてない! =大阪府・津国真司(?)歳)

4年半使って駄目にし、新しくMSXを購入した津国君はよっぽどMSXに愛着があるのだと思う。また、編集部にも98はあるのだが、わたしも98を使う気にならない。これは食わず嫌いなのかもしないが、MSXの方がいいのだ。

■3月情報号のテーマは?

今月はMSXの好きなところを聞いてみたが、3月情報号は逆に、可愛さあまって憎さ百倍ということから、「MSXなんか大嫌い」をテーマにして、MSXの嫌いなところ、ズバズバとあげた意見を送ってきてほしい。(ちえ熱)

『REMOTE TOWN』人口200万人突破!!!!

やってきました。『REMOTE TOWN』人口200万人突破の手紙が。その町造りをしたのは愛知県・鳥居京介君(17歳)だ。すで

に150万人に達しており、200万人を目指してがんばっているときに彼は、11月号に載っていた100万人突破の記事を見たので腹が立った

京介君が語る、「200万人突破への道」

鉄則1: 道路は金のムダ使いだから作らぬこと

鉄則2: 団地は最後まで建てないこと

①はじめに宅地をひろげる際、ちょっと公园をつくりつつ広げる。公園はあまりはなさずにつくる(はじめの予算2000万はそのまま宅地につぎこむ)。

②収入が1500以上になったら、宅地をひろげるのをゆるめ、学校を建てる。これが大切。学校はまわりの土地の価値を大きく上げるし、町の発展速度をやめるからだ。学校のまわりは宅地にしておくこと。

③広げるのをやめてしまふと、ビルがやたらとかたまることになる。そうなる少し前に、再び宅地を広げる。学校をたてる間隔を距離的に広げる。

④18年までにはすべての土地から森林と草地をなくすこと。ここからは、発展の遅れているところにどんどん学校を建てる。みるみる効果が上がる。

⑤もういいだろと思ったら、20年6月ごろまで予算をとっておいて、すべての家の上に団地を建てる。あとはビル1からビル2となるのを見守るだけだ。

そうだ。そして、ついに200万人突破したわけだ。

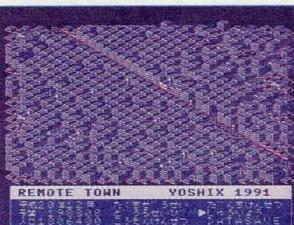
しかし、いくらセーブしたデータがあつても「プログラムをいじつて人口を増やしたのでは」という疑いがつきまとう。そこで京介君の書いてきた200万人突破の方法

どおりに実際やってみたところ、198万人に達した。これは本当だ。

どうも人口の増加はこのあたりが限界のようだ。なにしろ、もう大きくなるビルさえ見え見えられない状態だ。それでも300万人突破を目指してだれかがんばってくれ。



これが京介君の造りあげた人口200万人以上の都市だ。まさにコンクリートジャングル。ああ、こんなところに住みたくない



⑥北海道・松田裕一君(16歳)が造った人口190万人以上の都市だ。送られてきたデータの中では2位の記録をもつ

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けています。質問にはファンダム班でお答えする。

●情報箱=掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ! = 3月情報号のテーマ「MSXなんか大嫌い」について、みんなの意見を大募集している(しめ切りは12月17日必着)。また、「あしたは晴れだ!」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

さて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで(〇〇〇に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

ファンダムアンケート大募集

今月もファンダムアンケートを大募集している。このページの右下についている応募券をハガキに貼って、今月のファンダムのなかから、わかりやすかった記事のベスト3を書いて送ってきてほしい。下のハガキの書き方をよく見て書

■ハガキの書きかた



いてね。また、ハガキに「あしたは晴れだ!」のテーマに対する意見も書いてくれるうれしい。しめ切りは12月末日。なお、アンケートを送ってくれた読者のなかから、抽選で10名にMファンオリジナルグッズをプレゼントするよ。

ファンダムアンケート応募券

スーパー Beginner's' ビギナーズ

超初心者



→P116の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

講座

第13回

グラフィック入門その1

今回からSCREEN5以降のグラフィック画面について紹介していきたいと思う。その第1回として、グラフィック画面とはどんなものかを紹介しよう。

MSX2の画面モードの種類

MSX1からMSX2になり画面表示が強化されたのは、もうだいぶ前のことだ。しかし、せっかく画面表示が強化されていても、実際にはあまり使いこなされていないようだ。これはMSX本体に付いているマニュアルでは、十分に使えるだけの知識が得られないことも原因ではあると思うが、いちばんの理由は、どんなことができるのか知らない人が多いためではないだろうか。もしこれが的中しているなら、知らなかつた人はとても不幸だと思うので、これからしばらくのあいだは、この強化されたグラフィックとスプライトを扱っていこうと思う。でも今回は、グラフィック画面を扱うための基礎知識とでもいうか、グラフィック画面とはどんなものかを紹介しよう。

■画面モードの種類

MSXの画面モードには、大別してテキスト画面とグラフィック画面の2種類がある。

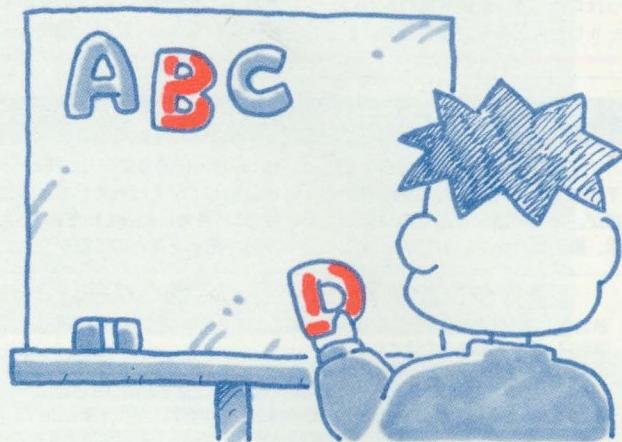
●テキスト画面

SCREEN0と1がテキスト画面と呼ばれるもの。SCREEN0は真面目にテキスト画面をしていて、ほとんどプログラムを打ちこむ以外には使わないだろう。SCREEN1のほうはやや不真面目で、スプライトの表示や日文字ごとの色設定などができる。

テキスト画面とは文字を表示するのに都合のよいような作りになっていて、絵を描いたりするのは不得意な画面のこと、ふだんみんながプログラムを打ちこんだりしているとき、打ちこんだ文字が表示されている画面がテキスト画面なのだ。

小さいころ、磁石つきでプラスチック製の数字やひらがなを、白いボードに張り付けてよろこんでいた経験のある人は多いと思うが、テキスト画面とはちょうどそんな感じになっていて、数字とかひらがなとか、形の決まっているものを画面に置いていっているようなものなのだ。どんなにカンの鈍い人でも、ともこれでは絵は描けないとわかるだろう。少なくとも、上手な絵は期待できないのだ。

グラフィック画面はその逆で、絵を描いたりするにはとても都合がいいようになっている。グラフィック画面を例えれば、無地の用紙に色えんぴつを使



って絵を描くようなもので、ウデさえあれば、素晴らしい名画だって夢ではない(?)だろう。もちろん文字の表示もできるのだけど、ちょっと面倒な手続きが必要になる。テキスト画面のように、ポンと文字を置くというようにはいかないのだ。

■2つのスプライトモード

じつはグラフィック画面でも、使えるスプライトモードによって2種類にわかれている。

SCREEN2と3は、MSX1とも互換性のあるスライ

トモード1が使われているが、SCREEN4以降ではスプライトモード2というのが使われているのだ。

今月の付録ディスク「ファンダム・サンプルプログラム」にスプライトモード2を使ったかんたんなデモを入れておいた。動いている3つの円は、それぞれ1枚のスプライトなのだ。メニューから実行できるので、スプライトモード2がどんなものか見ておいてほしい(ファイル名: SB-KOUZA, SB1)。

●画面モードとスプライトモード

スプライトモードが1になるか2になるかは、画面モードによって自動的に決まる。また、おなじグラフィック画面でも、表示ドット数や使える色の数などが決まっているので、自分がやろうとしていることにあわせて画面を選ばなくてはいけないのだ。

グラフィックモードの利点

画面モードにはテキスト画面とグラフィック画面があり、グラフィック画面でもスプライトモードによって2つにわかれている。つまり、MSXにはおおざっぱにわけて3種類の画面モードがあるということだ。ただし、これはMSX2でのおはなしで、MSX2+以降では自然画モードと漢字モードが加わって、さらにややこしくなる。

ここではSCREEN5~8の画面について、その魅力についてふれてみよう。

■グラフィックモードの利点

SCREEN5以降の画面では、グラフィック操作の命令が充実していて、COPY命令やSETPAGE命令、境界色を指定できるPAINT命令、そして、前回紹介したグラフィック命令で使える論理演算子などがあり、こういった命令の組み合わせでアニメーションやCGツールなどが、けっこうかんたんに作れてしまったりするのだ。

そして、パレット切り換えや

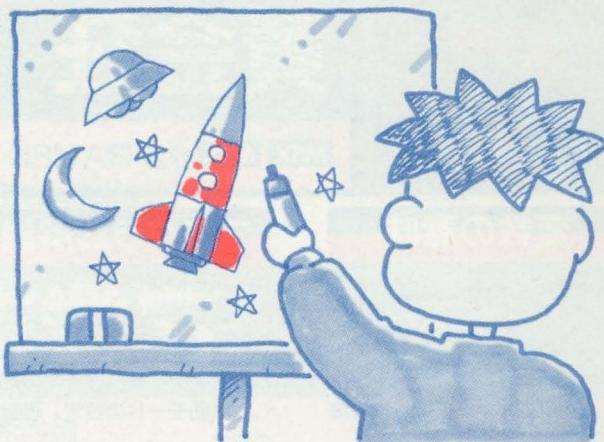
ハードスクロールなども、ほかの画面でも使えるが、やっぱりSCREEN5以降の画面で使うのがいいようだ。たまにもない落書きのような絵でも、これらを使えばいいデモになったりしてしまうから不思議だ。

そして、SCREEN5以降の画面では、自動的にスプライトモード2が使われる。しかし、スプライトモード2とはいっていどんなものなのだろうか?

スプライトモード2の機能をスプライトモード1と比べながら紹介しよう。

■スプライトモード2の利点

SCREEN1なんかでスプライトを表示するとき、横に5つ以上ならべて表示しようとしても、画面にはスプライトが4つまでしか表示されない。ところがスプライトモード2では、スプライトを横に8つまでならべて表示することができるのだ。このことを知っている人はけっこういるのだが、どうもスプライトモード2とは、ただそれだ



けと思っている人が多い。

つぎにあげるのは大きな特徴で、スプライトモード1ではスプライトを1色でしか表示できなかった。これに対して、スプライトモード2では、スプライトのドット横1列ごとに1色ずつ指定できるのだ。だから、下のキーボードにふれてみようのように、1枚のスプライトを虹色にすることもできる。

また、スプライトモード1では2枚のスプライトを重ねてもせいぜい衝突が起こるぐらいのものしかなかったが、スプラ

イトモード2ではスプライトが重なった部分の色をおたがいの色の口にすることができ、衝突判定をするかもしれない設定ができるのだ。これもスプライトのドット横1列ごとに指定できるので、シーティングゲームの自機の胴体の部分だけ当たり判定をする、なんてこともできてしまうのだ。

スプライトの色と衝突判定の設定はCOLORSPRITE命令を使って設定する。詳しい設定の方法などは、次回のこの講座でやろうと思っている。

!! キーボードにふれてみよう

下のリストを打ちこんで、RUNすると、画面の中央付近に横じま模様のスプライトが表示される。リストを見るとわかるが、1つのスプライトで多色刷りをしているのだ。以下にこのリストの解説を掲載しよう。

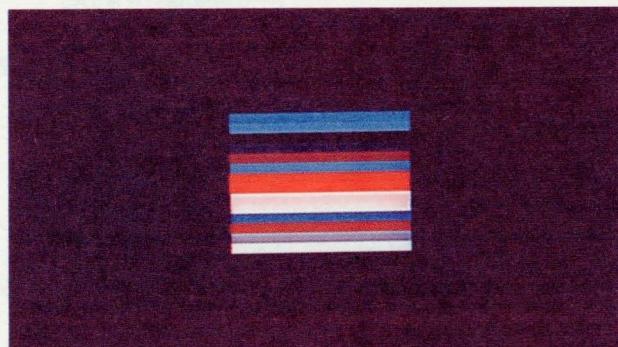
10 画面モードとスプライトサイズ設定/画面の色設定/画面消去

- 20 スプライトパターン定義→ただの四角形に定義している
- 30 スプライトのカラーデータ作成→データについては次号で紹介する
- 40 スプライトの色定義
- 50 スプライト表示→色は定義してあるので、指定しない
- 60 トリガー入力待ち

```

10 SCREEN5,3:COLOR15,0,0:CLS
20 SPRITE$(0)=STRING$(32,255)
30 FOR I=0 TO 15:A$=A$+CHR$(I):NEXT
40 COLORSPRITE$(0)=A$
50 PUTSPRITE0,(100,100),,0
60 IF STRIG(0)=0 THEN 60

```



● COLORSPRITE を使って、多色刷りのスプライトを表示してみた。行40を消して実行してみれば、全然ちがうことがわかるだろう。次回はちゃんと形のあるものを見せるぞ

● MSX2+以降の画面モード

MSX2+以降の機種では、自然画モードと漢字モードがある。自然画モードはSCREEN8の色数にYJK方式というものをミックスしたグラフィック画面のこと、表現できる色数が大幅にアップしている。漢字モードのほうは見た目は漢字の使えるテキスト画面といったところなのだが、じつはちょっとイタズラすれば、絵も描けてしまうという変わり者だ。

● グラフィック命令

SCREEN5以降では、COPY命令、SETPAGE命令、境界色の指定できるPAINT命令などが使えるようになる。

COPY命令はグラフィックのある部分を、画面のどこかやRAM、ファイルに複写できる命令で、その逆も可能だ。また、論理演算子も使えるので重ねあわせなどができる。

SETPAGE命令、というよりもSCREEN5以降では、絵の描ける画面が複数存在している。だから、こ

の命令でそれぞれのページを切り換えて、アニメーションや絵柄のバツの保存場所などに活用できるのだ。

PAINT命令はSCREEN2~4でも使用できたが、赤い円の中を赤く塗ることはできても、青く塗ることはできなかった。それがSCREEN5以降では可能になったわけだ。

黄金狂

MSX MSX 2/2+RAM8K BY Nu~

▶遊び方は34ページ

変数の意味

プレイヤー関係

A, B.....プレイヤーの座標
C.....プレイヤーの移動増分
K.....プレイヤーの取った金塊の数
L(n), R(n).....プレイヤーが移動できる左右の限界
P.....プレイヤーのスプライトパターン番号
Q.....金塊を持っているかのフラグ
R.....落下時にプレイヤーの移動増分として使う

金塊関係

E, F.....金塊の座標
G, H.....金塊の移動増分
T, U.....浮遊する金塊の中心座標

その他の変数

D, M.....山小屋の傾き
I.....ループ用
J, Q(n).....経過時間／時間ごとの背景の色
L.....現在のレベル
N, P(n).....VDPの切り替え用
S.....スティック入力用
V, W, X, Y.....山小屋の表示用

プロクラマから
ひとこと

古い映画ですが



冬はやは
人間ミムシかない!

小1の息子にチャッピリンの「黄金狂時代」のビデオを見せました。息子は山小屋のシーンが気に入ったらしく、毎日何回も観てはゲラゲラ笑っていました。機会があったらぜひ見てください。古い映画ですが、おもしろいですよ。これはその山小屋からヒントを得て作ったゲームです。無理にプログラムを詰めこままで演出に凝ってみました。金塊をかかえたまま落するプレイヤーの姿には人間の性の哀れを感じることでしょう。イラストは娘が描きました。栃木県は寒いよ。(Nu~)

プログラム解説

10 REM文
20 画面モードの設定／変数型宣言
30 スプライトパターンの定義
40 画面モードの設定／画面色の指定
50 背景の色を変えるためのデータを配列変数に入れる
60 VDPの切り替えに使うためのデータを配列変数に入れる
70~100 家の傾きごとに画面を作る
110 REM文
120 効果音
130 変数の初期化／スライドの表示
140 トリガー入力を待つ
150 インターバル割り込みを設定／割り込みを許可する
160 REM(ここからメイン)
170 スティック入力／プレイヤーの移動増分を求める
180 プレイヤー表示
190 プレイヤーの左端の処理／曜日のクリア判定
200 プレイヤーの落下判定とその処理
210 山小屋の表示切り替え
220 REM文(ここからサブルーチン群)
230 プレイヤー座標を求める／プレイヤーの表示

240 金塊の消去／金塊を持っているかによって処理を分岐する
250 金塊の移動と表示
260 金塊をプレイヤーが取ったときの処理

270 金塊をプレイヤーの位置に表示
280 背景の変化／夜になったか判定して戻る(インターバル割り込み処理部)

OUGON.FD1

```
10 '●● SET
20 SCREEN1,1:DEFSNGA-H,V-Z:DEFINTI-U
30 FORI=0TO20:VPOKE&H3800+I,VAL("&H"+MID$( "3C6A3C997EBCFC063C6A3C997E3D3F60A870F870A8", I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO55:VPOKE&H3818+I,VPEEK(8+I):NEXT
40 SCREEN3:COLOR6,0,14
50 Q(0)=4:Q(1)=7:Q(2)=5:Q(3)=9:Q(4)=1
60 P(1)=2:P(2)=4:P(3)=5:P(4)=6:VDP(4)=0
70 FORI=0TO4:POKE&HF3D6,P(I)*8:CLS
80 V=COS(3.14*I/16):W=SIN(3.14*I/16):L(I)=124-90*V:R(I)=124+90*V
90 X=124+90*W:Y=96-90*V:LINE(X,Y)-(124-90*V+40*W,96-90*W-40*V):LINE-STEP(-40*W,40*V):LINE-STEP(180*V,180*W):LINE-STEP(40*W,-40*V):LINE-(X,Y):PAINT(184,X-44)
100 LINE(0,100)-(124,188),1,BF:NEXT
110 '●● START
120 PLAY"S8M8888L3204B-BL805AEL4D+"
130 A=84:C=0:D=0:K=0:M=0:N=0:Q=0:R=0:T=1
76+L*4:U=96+L*8:E=T-35:F=U+40:G=0:H=0:VD
P(4)=0:FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
:PUTSPRITE5,(8,175),2,3+LMod7:GOSUB230
140 IFSTRIG(0)THENJ=0:GOSUB280ELSE140
150 ONINTERVAL=1800GOSUB280:INTERVALON
160 '●● MAIN
170 S=STICK(0):C=(C-(S=3)+(S=7))+N*.26:D
=ABS(D+SGN(A-112)):IFD>39THEND=39
180 GOSUB230
190 IFA<L(N)THENC=-C:A=A+12:PLAY"S0M9999
N8":IFQTHENQ=0:PUTSPRITEK,(8,89-K*12),10
:K=K+1:IFK>3THENL=L+1:GOTO120
200 IFA>R(N)THENINTERVALOFF:FORI=0TO15:G
OSUB230:R=R+8:BEEP:NEXT:L=0:GOTO130
210 M=D#8:IFN=MTHEN17ELSE=M:PLAY"S8M99
L8N8":VDP(4)=P(N):GOTO170
220 '●● SUB
230 A=A+C:B=79+R+(A-120)*N*.21:PUTSPRITE
4,(A,B),15,P:P=1+P*(S<>0)
240 PUTSPRITEK,,0:ONQ+1GOTO250,270
250 G=G+SGN(T-E):E=E+G:H=H+SGN(U-F):F=F+
H:PUTSPRITEK,(E,F),10,2
260 IFABS(A-E+4)>120RABS(B-F)>8THENRETUR
NELSEQ=1:PLAY"S0M999N64":RETURN
270 PUTSPRITEK,(A+3,B+4),10,2:RETURN
280 COLOR,,Q(J):PLAY"V13L8N88":J=J+1:IF
<5THENRETURNELSEPLAY"V13L1N8":RETURN130
```

ポイント

このプログラムでは「月」～「日」の文字パターンをVRAMから読み込んでスプライトパターンとして定義している。そのために一度画面モードを1にしてからゲームで使用する画面モードに再設定しているのだ。



(にやん☆)



アシカの修業3～プレイ・ザ・ピアノ～

MSX 2/2+ VRAM128K BY 木内靖

▶遊び方は35ページ

変数の意味

- A.....汎用
- A\$.....ゲーム前メッセージ／スプライトパターン作成用
- B、N.....アシカの移動方向
- C.....アシカの移動回数
- C(n).....パレット切り換え用
⇒背景のフラッシュ用
- G.....クリアフラグ⇒クリアなら1、ミスなら0
- H.....ハイスコア
- I、J.....ループ用
- K.....目的の鍵盤の位置
- L.....レベル
- M.....ミス回数
- P.....効果音用
- R.....乱数初期化用
- S.....スコア
- S1.....クリアしたときの得点
- T.....タイム用
- X.....アシカの鍵盤上の位置
- X1.....アシカの位置保存用

プログラム解説

- 10 初期画面設定／変数型宣言／グラフィック画面への文字出力準備／乱数初期化／トリガーアクション割り込み設定
- 20~30 ゲーム前デモ(メッセージ表示、効果音)／パレット切り換え／変数設定
- 40~50 スプライトパターン定義／カラースプライト定義
- 60~80 ゲーム画面を構成するグラフィックの作成
- 60 鍵盤と矢印の作成
- 70 デカ文字作成
- 80 ハートマーク作成
- 90~100 ゲーム画面作成／ハイスコア初期化
- 110 スコア、座標、レベルなどの変数初期化／ゲーム画面の表示／鍵盤のパレット切り換え／行250へ飛ぶ
- 120 アシカの移動方向設定／スコア調整
- 130 ハイスコアとスコア表示
- 140 目的の鍵盤の位置設定／アシカ表示
- 150 矢印表示／一定間隔ごとの割り込み設定／効果音／各割り込みの許可／目的の鍵盤を赤くする／アシカのいる鍵盤を緑にする
- 160 パレット切り換え／行160(この行)を繰り返す⇒2つの割り込み(トリガー入力と、一定間隔での割り込み)待ちの状態になる
- 170 メッセージ消去／ミス判定⇒ミスなら行200へ
- 180 アシカの移動開始／一周したかの判定⇒【一周したら】効果音／ボーナス計算
- 190 アシカの移動デモ／スコア計算、表示／アシカの座標更新／移動の繰り返し
- 200~220 アシカが移動先の鍵盤を押すデモ
- 230 クリア判定⇒【クリアなら】スコア更新／効果音／行250へ【ミスなら】効果音／ミス回数更新／ハートの表示更新／ゲームオーバー判定⇒【まだ継続するなら】行250へ
- 240 ゲームオーバー処理(メッセージ表示／効果音／リプレイ／行110へ)
- 250 パレット切り換え⇒鍵盤の色をもどす／レベル、タイム、ハイスコア更新／行120へ
- 260 トリガー割り込みサブ⇒時間内に入力されたトリガーの回数を計算する
- 270 一定間隔ごとの割り込みサブ(トリガー入力割り込み禁止／矢印消去／行170へ)
- 280~290 パレット切り換えサブ(背景フラッシュ)
- 300 客の歓声用効果音サブ
- 310 スプライトパターンデータ(行40で読み込み)
- 320 REM文

▶遊び方は35ページ

補足

行50のCOLORSPRITE命令は1画面プログラムで応用の効くテクニックだ。この命令のおかげで、スプライト面0に表示されているアシカの頭を動かすだけで、スプライト面1の目玉もくっついてくるのだ。さきのCOLORSPRITE命令でスプライト面1に表示されるスプライトの色を白に固定し、スプライト面0とおなじ優先順位を与えていたため、表示命令ひとつで2つとも動くのだ。

しかし、このプログラムにはいくつかムダがある。なかでも行120のスコア調整判定は無意

▶遊び方は35ページ

このシリーズは終わり？

まん中のは一応アシカのつもりです。このアシカの修業シリーズもネタが尽きたんで終わらかもしれません。じっさい、このピアノを弾く芸もすごいマイナーな芸だそうで、10人の人に「おい、アシカってピアノ弾くの？」と聞いたら、8人が「弾くわけないだろ」と答えたぐらい。また、作った本人さえもアシカがピアノを弾くなんて知らなかっただし……というわけで、このシリーズは終わるかもしれません。明日までのレポートと修学旅行の作文にまったく手をつけてないことに気づいたので(笑)、突然ですがまた今度の作品で会いましょう。サヨナラ、サヨナラ、サヨナラ。(木内靖)
P.S. あー今夜は徹夜だ……。



味だ。なぜならスコア用の変数
Sは整数型になっているので、
99999という値までいくまえに
エラーになるからだ。また、ブ
ログラムの内容に対して変数の
種類が多すぎるとと思う。もっと
考えを整理して、変数に頼りす
ぎないすっきりした処理を心掛
けてほしい。

(MORO)



ASHIKA3. FD1

```

10 COLOR15,4,4:SCREEN5,3:DEFINTC-Z:OPEN"
GRP:"AS#1:R=RND(-TIME):ONSTRIGGOSUB260
20 PSET(20,96):FORI=1TO28:A$=MID$("「さあ つ
きは アシカくんの どうじょうでやす！」",I,1):IF$>" "THE
NPLAY"V1505L32"+CHR$(67+RND(1)*2)
30 PRINT#1,A$:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:GOSUB3
00:COLOR=(2,7,0,0):C(0)=5:C(4)=5
40 FORI=0TO3:READA$:A$=MID$(STRING$(16,4
8)+"1C",1,-18*(I>0))+''1C"+A$+"00":FORJ=0
T015:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):B=0:VP
OKE30720+I*32+J,A:FORK=7TO0STEP-1:IFA¥2^K=1THEN
A=A-2^K:B=B+2^(7-K):NEXTELSENEXT
50 VPOKE30720+I*32+16+J,B:NEXTJ,I:SPRITE
$(4)=STRING$(32,255):COLORSPRITE(1)=79
60 SOUND10,12:SETPAGE,2:CLS:LINE(0,0)-(1
7,89),1,BF:DRAW"S4A0C14BM4,0D85G4E4R9F4H
4U85C15BM30,5D10R10D5E20D5R10D10L10D5H20
D5L10":PAINT(31,6),2,15:PAINT(55,6),2,15
70 COLOR2,0:PRESET(80,0):PRINT#1,"HIT SP
ACEGAME OVER":FORI=0TO29:COPY(80,I¥4)-(2
24,I¥4),2TO(80,I+8),2:NEXT:FORI=0TO1:A=8
0+I*72:FORJ=0TO215:COPY(A+J¥3,8)-(A+J¥3,
39),2TO(J,100+I*32):NEXTJ,I
80 FORI=0TO1:COLOR2-I,0:PSET(19-I,1-I),,
TPSET:PRINT#1,MID$("♥×",I+1,2):NEXT
90 SETPAGE,1:CLS:LINE(21,58)-(233,182),1
,BF:FURI=0TO6:A=I*30+23:LINE(A,60)-(A+28
,169),7+I,BF:LINE(A,170)-(A+28,180),14,B
F:NEXT:FORI=0TO5:I=I-(I=2):COPY(0,0)-(17
,89),2TO(I*30+44,60),1:NEXT:COLOR15
100 PSET(28,8):PRINT#1,"アシカのしゅぎ"よう - フレイ
サ" ヒ"アノ-":PSET(96,24):PRINT#1,"HI-SCORE
":PSET(80,38):PRINT#1,"CHANCE ":"":COLOR2
:PRINT#1,"♥ ♥":COLOR3:PSET(40,48):PRINT#
1,"LEVEL SCORE":SETPAGE,0:H=200
110 GOSUB300:S=0:X=RND(1)*7:L=1:T=170:M=
0:COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0):FORI=0TO6
:COLOR=(7+I,7,7,7):NEXT:GOTO250
120 N=RND(1)*2:IFS>99999!THENS=99999!
130 COLOR15,0:PSET(176,24):PRINT#1,USING
"####0";H:PSET(88,48):PRINT#1,USING"##"
;L:PSET(176,48):PRINT#1,USING"####0";S
140 COLOR=(4,0,0,7):K=RND(1)*7:IFK=X1THE
N140ELSEPUTSPRITE0,(X*30+22,179),1,0:VPO
KE30214,4:VPOKE30216,217
150 B=N*2-1:A=(1-N)*20:COPY(A+30,0)-(A+5
0,20),2TO((X+B+1)*30-3,185):C=0:S1=0:ONI
NTerval=TGOSUB270:PLAY"V15L3205CD":INTER
VALON:STRIG(0)ON:COLOR=(7+K,7,3,7):COPY(
0,100)-(208,129),2TO(24,100),,TPSET:A=6

```

```

160 A=(A+1)MOD8:COLOR=(2,A,0,0):GOTO160
170 PSET(192,40):PRINT#1," ":"COPY(24,1
00)-(240,129),1TO(24,100):IFC=0THEN200
180 FORI=1TOC:IFI>1ANDX1=XTHENPLAY"V1505
L32CDE","V1406L32CDEF":S1=S1+L:COLOR=(4,
7,7,7):COLOR=(4,0,0,2)
190 A=X*30+22:FORJ=0TO29STEP2+L¥10:P=JMO
D8:SOUND10,15:SOUND5,2:SOUND4,P*2:PUTSPR
ITE0,(A+B*J,179+P),1,0:NEXT:S1=S1+1:PSET
(192,40):PRINT#1,USING"##0":S1:X=(X+B)M
OD7:IFX=-1THENX=6:NEXTELSENEXT
200 A=X*30+23:FORJ=207TO160STEP-4:PUTSPR
ITE0,(A,J),1,0:PUTSPRITE2,(A,J+22),1,4:N
EXT:LINE(A,170)-(A+28,176),7+X,BF
210 VPOKE30208,170:VPOKE30216,192:PLAY"S
0M8000L404"+MID$("CDEFGAB",X+1,1):FORJ=0
T060:NEXT:VPOKE30208,165:VPOKE30216,187
220 G=-(K=X):LINE(A,170)-(A+28,176),14,B
F:VPOKE30214,(3-G)*4
230 IFG=1THENS=S+S1:A=0:SOUND9,15:GOSUB3
00:GOSUB280:SOUND9,0:GOT0250ELSEPLAY"V15
03C8R32C8":A=6:GOSUB280:M=M+1:COPY(18,0)
-(25,7),2TO(176-M*16,37):IFM<2THEN250
240 COLOR=(2,7,0,0):COPY(0,132)-(206,159
),2TO(24,80),,TPSET:COLOR15,1:PSET(88,11
6):PRINT#1," "MID$("ど"! へた! なかなかよ おっ
うまいよ やっ やるなあ す-すごい!",(L¥20)*8+1,8)":P
LAY"V15L1604CEG.FEDCEC","V13L804CEGCEC":
FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:BEEP:GOTO110
250 COLOR=(7+K,7,7,7):COLOR=(7+X1,7,7,7)
:X1=X:COLOR=(7+X1,2,6,4):L=L+(L=99)-(G=1
):T=T+(T>70):H=H+(H-S)*(H-S):GOTO120
260 BEEP:C=C+1:RETURN
270 INTERVALOFF:COLOR=(4,0,0,2):STRIG(0)
OFF:PLAY"S0M1000005C2":FORI=0TO60:NEXT:
A=(X+B+1)*30:LINE(A-3,185)-(A+20,205),4,
BF:RETURN170
280 FORI=0TO18-L¥6:GOSUB290:COLOR=(4,0,0
,2):NEXT:RETURN
290 COLOR=(4,C(A),C(A+1),C(A+2)):RETURN
300 SOUND7,28:SOUND6,31:SOUND9,15:SOUND1
0,15:SOUND3,0:FORI=0TORND(1)*4:FORJ=0TO7
0:SOUND2,J:NEXTJ,I:SOUND9,0:RETURN
310 DATA 3B473B4F8F1F1F3F2341C18181C1E3F
F,3232727E3E1C,2A2A767E3E1C,2A364A6E3618
320 '— Release on Sept.20.1991 — by YK

```

プロ スポーツ PRO SPORT ~カールの野望~

MSX MSX2/2+RAM8K BY Prof. 26

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト関係

A.....スプライトの番号

S\$.....スプライトパターン定義用

X、Y.....プレイヤーの座標

その他の変数

A\$、B\$.....地面

F.....風速(範囲は-2~2)

G.....トリガー入力(トリガーが押されるごとに変化しジャンプ中の姿勢が変わる)

H.....ハイスコア用

I、J.....ループ用

K.....走った距離

L.....現在競技中のプレイヤー番号

M.....現時点で最高記録を出しているプレイヤー番号

N.....プレイする人数

P.....挑戦した回数(プレイヤー全員の合計)

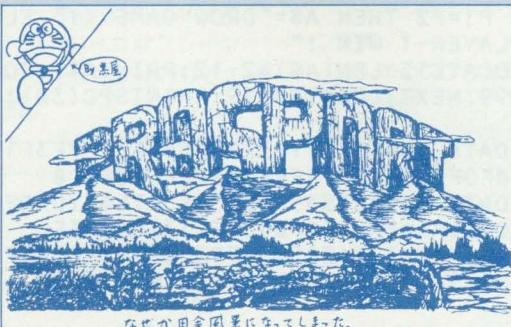
S.....スティック入力用

T.....ジャンプしてからの時間

プログラマから
ひとこと

くやしさで頭がいっぱい

去る8月8日、ぼくはコンテストに向けてゲーム作りに没頭していた。しかし、9月号の『THE BADMINTON』を見て驚いたと同時に大きなショックを受けた。なぜなら、そのとき僕が作っていたゲームとまったく同じだったからだ。「バドミントンはマイナーなのがくやしい」と、考えまで同じだった。実はぼくもバド部員で、広い世の中たとえ遠く離れていても似た者どうし考えることは同じなんだと思いつつ、頭の中は先を越せたくやしさで頭がいっぱいだった。でも『THE BADMINTON』のほうがおもしろかったので、すぐにあきらめがついた。(Prof. 26)



なぜか田舎風景になってしまった。

へ／効果音／砂の表示／最高記録の更新

B 挑戦回数のカウント／終了判定⇒まだ挑戦できるのであれば行3へ／効果音／結果の表示

世界記録の判定⇒効果音／メッセージ表示

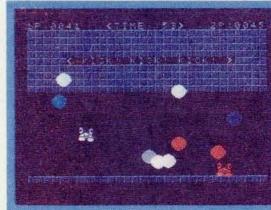
D リプレイ処理／スプライトパターンのデータ
(にゃん☆)

PROSPORT. FD1

```

1 SCREEN1,3:CLEAR700:WIDTH16:COLOR15,4,1
:KEYOFF:DEFINTA-T:FORI=0TO4:FORJ=0TO7:VP
OKE1408+I*64+J,-255*(J<2):NEXT:VPOKE8214
+I,55+I*2:READS$:SPRITE$(I)=S$:NEXT
2 INPUT"んすう";N:IFN<10RN>3THEN2ELSECLS:
FORI=0TO33:A$=A$+" "-":B$=B$+"ネク":NEXT:A$=
=A$+"-----1--2--3--4--5--6--7--8"+STRING$(21,"-"):
B$=B$+"ミクオクネ"+STRING$(42,"タ"):LOCATE0,10:PRINT" P1 P2 P3":SOUND7,40
:SOUND3,9:PLAY" T90L805V13SM20000"
3 SOUND6,20:T=0:A=0:G=0:K=0:L=PMODN:X=12
:Y=44:F=RND(1)*6-3:IFSTICK(L)THENLOCATE
3,1:PRINT"ふうそく":VPOKE6915,0ELSE3
4 SOUND9,0:K=K+1:LOCATE0,7:PRINTMID$(A$,K,16)
MID$(B$,K,16):FORI=0TO40-F*20:NEXT:
IFX>623-8*KANDG=0THENLOCATE*5,P¥N+12:PRINT" ***":PLAY" O5C2":GOTO8ELSEIFSTRIG(L)
ANDK>53THENG=G-(G<3)
5 IFGTHEN7ELSE SOUND9,13:A=1-A:S=STICK(L)
:Y=85-Y:X=X-(S=3)+(S=7)+F/2:GOSUB6:GOTO4
6 PUTSPRITE1,(X,Y),L*7+1,A:RETURN
7 T=T+1:X=X+(4-A)*F/8:Y=44-6*T+T^2/4:A=G
:GOSUB6:IFT>23ANDY>40-(A=3)*8THEN SOUND9,
13:SOUND6,5:PUTSPRITE0,(X-4,Y-(G<3)*4+6),
14,4:S=100*K/3+25*X/6-2570:LOCATE*5,P¥N+12:PRINTS:SOUND9,0:IFS>HTHENH=S:M=L+1E
LSEELSE4
8 P=P+1:IFP=18*N/3THENPLAY" FCDEFR2":PRINT
STRING$(16,61)" RECORD "H" cm   PLAYER "M" W
IN":IFH>895THENPLAY" CFFG6E16F4":PRINT" せか
いしんきろく!!":ELSEELSE3
9 IFSTICK(0)=1THENRUNELSE9:DATA" 0@タミタp@み
``@`","LTアコ@086wqAタ@","@XhPX(0880`@`@`",
"を:ふやつY='","リ!カほ"

```



KICK! KICK! KICK!

キック・キック・キック

MSX MSX2/2+RAM32K BY 沢田広正

▶遊び方は36ページ

変数の意味

A……マシン語の書き込み用
(展開したマシン語データ)
A\$、B\$……スプライトパターン定義とマシン語の書き込み用
AD……マシン語の書き込み用
(アドレスの指定に使用する)
I、J……汎用
P1、P2……各プレイヤーの得点
SU……マシン語のチェックサム用(プログラム中ではSUMという変数名)

プログラム解説

- 10 初期設定／スプライトパターン定義
- 20 スプライト面のクリア
- 30 マシン語をメモリへ書き込む
- 40～50 タイトルの表示
- 60～70 メインルーチン(マシン語を呼び出す)／ゲーム結果の点数を求める
- 80～90 勝者判定
- 100～120 スプライトパターンデータ

130～420 マシン語データ

マシン語解説

&HC0000～&HC05E
初期設定
&HC05F～&HC0B1
メインルーチン
&HC0B2～&HC0BD
BAS I Cへの復帰ルーチン
&HC0BE～&HC13E
プレイヤーの移動処理
&HC13F～&HC145
速度調節用ウェイト
&HC146～&HC163
乱数の発生
&HC164～&HC1A8
ボールの出現
&HC1A9～&HC262
ボールの移動
&HC263～&HC2E7
当たり判定
&HC2E8～&HC32F
ゴール判定
&HC330～&HC33F
効果音サブ
&HC340～&HC36A
得点の計算と表示
&HC36B～&HC3AE
割り込みサブ

&HC3AF～&HC3B3

割り込みフックの退避エリア

&HC3B4

乱数用ワーク

&HC3B5～&HC3D8

効果音データ

&HC3D9

現在処理をしているプレイヤー

&HC3DA～&HC3DD

スティック入力用ワーク

&HC3DE～&HC3E0

プレイヤーの移動用ワーク

&HC3E1～&HC3E4

得点用ワーク

&HC3E5

アニメパターン用カウンタ

&HC3E6～&HC3E7

割り込み用カウンタ

&HC3E8～&HC3EF

プレイヤーの状態用ワーク

&HC3F0～&HC449

ボール用ワーク (にゃん☆)

プログラマから
ひとこと

やっと採用



いずれこのキャラクターと
どこかで会えるでしょう。
(たぶん)

初採用で、とってもうれしいです。うるうる。この乙、己年間送り続けて20本ぐらいいかな。知っている人は知っていると思うけど、Mファンでは、ソニーのコンテスト以来ですね。あのとき、Mファンには何本も送っていたのに、今度はMファンにも投稿してくださいね」と電話でいわれ、ショックだった。これからもどんどん投稿しようと思います。それから、友人のDJ YO君がMファンが高い! とうるうるしていました。話がめちゃくちゃですが、これからもよろしく! では、また……。(沢田広正)

KICK KICK. FD1

```

10 SCREEN1,2:KEYOFF:COLOR15,0,0:DEFINTA-
Z:WIDTH30:FORI=0TO2:READA$:B$="" :FORJ=0T
031:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
20 FORI=2TO31:PUTSPRITEI,,0:NEXT
30 AD=&HC000:FORI=0TO29:READA$,B$:SUM=0:
FORJ=0TO32:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKEAD,A:AD=AD+1:SUM=SUM+A:NEXT:IF SUM<>
VAL("&H"+B$) THEN BEEP:PRINT "ERROR IN "
;I+22:END ELSE NEXT:DEFUSR=&HC000
40 CLS:FORI=0TO7:VPOKE776+I,VAL("&H"+MID
$("FFAAD4AAD4AAD480",I*2+1,2)):NEXT:VPOK
E8204,&H74:PRINT "1P:0000 <TIME :90>
2P:0000";:A$=STRING$(30,"a"):FORI=1TO9:
PRINTA$;:NEXT:LOCATE0,22:PRINTA$;
50 LOCATE5,5:PRINT"< KICK! KICK! KICK! >
":LOCATE7,19:PRINT"[PUSH SPACE KEY!]":FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:LOCATE
7,19:PRINTSPC(17);

```

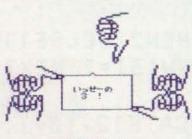
```

60 A=USR(0):FORI=2TO31:PUTSPRITEI,,0:NEX
T:A$=HEX$(PEEK(&HC3E2))+RIGHT$("00"+HEX$
(PEEK(&HC3E1)),2):P1=VAL(A$)
70 A$=HEX$(PEEK(&HC3E4))+RIGHT$("00"+HEX
$(PEEK(&HC3E3)),2):P2=VAL(A$)
80 IF P1<P2 THEN A$="PLAYER-2 WIN !" ELS
E IF P1=P2 THEN A$="DRAW GAME !!" ELSE A
$="PLAYER-1 WIN !"
90 LOCATE15-LEN(A$)¥2,12:PRINTA$;:FORI=0
TO9999:NEXT:LOCATE0,12:PRINTSPC(30);:GOT
040
100 DATA 030F1F3F7F7FFFFFFF7F7F3F1F0F0
300F0F8FCFEFFFFFFFFFFEEFCF8F0C0
110 DATA 307A585A5A78330F3D7E037DFEFF7E0
0000C5E1A5A5A9EECF09C7EC13E7F7F7E0
120 DATA 00307A585A5A79370F397E837CFEEF7
C0C5E1A5A5A1ECCF0BC7EC0BE7FFF7E00

```

130 DATA CD900021B5C3CD30C321D9C30671AF3
2E5C3772310FC3E9032E6C33E3C32E7C33E, 1056
140 DATA 4832E9C33EAF32EDC33EA032E8C332E
CC33E0A32EBC33D3D32EFC3CD64C1CD46C1, 11DD
150 DATA 3E0832E5C3F3219FFD11AFC3010500E
DB03EC3329FFD216BC322A0FDFB3AE6C34F, 1100
160 DATA 211218CD52C33AE6C3B72843AF32D9C
3CDD50032DC332DAC3AFCD80032DBC3DD, 11F2
170 DATA 21E8C321DFC3CD8E0AF3C32D9C3CDD
50032DDC332DAC3AF3CCDD80032DBC3DD21, 1334
180 DATA ECC321E0C3CD8E0CDA9C118AD21AFC
3119FFD010500E8B0C93ADAC3FE07280AFE, 1272
190 DATA 062806FE082802180BDD7E013DFE103
81CDD7701FE03280AFE042806FE02280218, 097C
200 DATA 0BDD7E013CFEDF3003DD77017EB7200
83ADBC3B728183EA03D77FE503809DD7E00, 0DB0
210 DATA 3DD77001807DD7E003CDD7700CD19C
1C9F33ADEC38787C604DD770221E8C33AD9, 0FE6
220 DATA C387874711001BB72804132310FC010
400CD5C00FBC9C5065010FEC1C9C53AB4C3, 0D84
230 DATA 010000CB7F28010487CB6728010CF57
9A847F1B03C32B4C3C1C9E5D5C521F0C316, 0F3C
240 DATA 0A7EB7280B01090009157AB720F3182
AAF3C7723D7723CD46C1FE2038F9FCF30, 0C9C
250 DATA F57723AF773E0F237723AF7723C77C
D46C1E6033C23772377C1D1E1C921F0C301, 0EF9
260 DATA 081BDD21F0C33E0AF57EB72006CD3FC
1C33FC2DD7E043DFE0230023E0FDD7704DD, 0E4D
270 DATA 7E083DDD77082806CD4FC2C30DC2DD7
E07DD7708DD5606DD7E0182DD7701DD5605, 0E1F

280 DATA DD7E0282DD7702CD4FC2DD7E02FEF83
80DAFDD7700DD7704CD4FC2CDE8C2AF32D9, 1215
290 DATA C3CD63C2AF3C32D9C3CD63C2DD7E01F
EA0200CDD3606FFE521C1C3CD30C3E1FE4F, 1316
300 DATA 200CDD360601E521C1C3CD30C3E1110
90019DD1903030303F13DC2B5C1C9F3DDE5, 0E8A
310 DATA E5C5235059010400CD5C00C1E1DDE1F
BC9E5FD21E8C33AD9C387875F1600FD19DD, 11C2
320 DATA 7E01FE50DAE6C2DD5602FD7E0192300
2ED44FE10D2E6C2DD5601FD7E00923002ED, 10DD
330 DATA 44FE10D2E6C2AFDD77063AD9C3B73EF
F20023C3CDD7705AF3CDD7708D770721DC, 1031
340 DATA C33AD9C3B7280123DD3606007FE012
808FE022804FE082006DD3606FF1812FE04, 0BFE
350 DATA 2808FE062804FE052006DD360601180
0E1C9E5C521CDC3CD30C3DD7E05FE01201C, 0D1B
360 DATA 21E1C3CD40C33AE1C34F210618CD52C
33AE2C34F210418CD52C3181A21E3C3CD40, 0F36
370 DATA C33AE3C34F211D18CD52C33AE4C34F2
11B18CD52C3C1E1C9C5D506067E235ECD93, 1000
380 DATA 002310F7D1C1C9F3E57E3CB72720067
7237E3CB72777E1FBC979CB3FCB3FCB3FCB, 10CB
390 DATA 3FC630CD4D002379E60FC630CD4D002
3C9F3DDE5FDE5E5D5C5F53AE5C33D280532, 1165
400 DATA E5C31810CD64C13ADEC3EE0132DEC33
E0832E5C33AE7C33D32E7C3200E3E3C32E7, 103D
410 DATA C33AE6C3B73D2732E6C3F1C1D1E1FDE
1DDE1FB000000000000F079C060A0B000C0A, 0E7A
420 DATA 0D00080000460100081009000A000D0
002000302091008000A000D00000000000000, 00D3



8HANDS

エイト・ハンズ

MSX MSX2/2+ RAM16K BY MIJINKO-SOFT

▶遊び方は37ページ

変数の意味

A、X、Y……データ読み込み用

A(n)……スプライト面nに表示されているスプライトパターン番号

A\$(m, n)……スプライトパターンデータ作成用

B(n)……指の状態(1なら指を上げている)⇒nはプレイヤーの左手から反時計まわりで0～7の値)

C(n)……手の残り数⇒nはプレイヤーから反時計まわりで0～3の値)

D……上げられた指の数

E……順位設定用

I、J、K、L……ループ用

P、P\$(n)……効果音用

R……順番用

S.....宣言した数

W(n).....クリアした順位

プログラム解説

10 画面設定／文字領域の確保／変数の整数型宣言／配列変数定義／ウエイトメッセージ表示／スプライトパターン定義用変数設定

20 フキダシのキャラクタパターン定義

30～60 手のスプライトパターンデータ作成

30 プレイヤーの左手のパターンデータ読み込み・設定

40 プレイヤーの左手のパターンを反時計まわりに90度回転(COM1の左手のパターン作成)

50 プレイヤーとCOM1の左手のパターンを左右反転

(プレイヤーとCOM1の右手のパターン作成)

60 プレイヤーとCOM1の両手のパターンを上下反転(COM2とCOM3の両手のパターン作成)

70 スプライトの配置(まだパターン定義していないので手は見えない)

80 効果音データ読み込み

90 スプライトパターン定義

100 スプライトの色を黒くする(手の表示)／指のフラグ、手の数、順位初期化／PLAY文

初期化／誰から始めるか設定

110 指を下げさせる／フキダシとメッセージ表示／効果音

120 プレイヤーか判定⇒プレイヤーでなければ行160へ飛ぶ

130～140 フルキーの「0」～「9」キーの入力判定

150 行180へ飛ぶ

160 手の合計数からコンピュータの宣言する数字を計算

170 乱数による時間待ち

180 プレイヤーが指を上げるかの入力処理

190 コンピュータが指を上げるかの処理／上げられた指の総数計算

200 指の上げ下げにより表示するスプライトパターン変更／宣言した数の表示／効果音／時間待ち

210 当たり判定⇒当たりならメッセージ表示／手の数を減らす／手のスプライト消去／効果音／時間待ち／クリア判定⇒クリアなら順位更新／ゲーム終了判定⇒終了なら行230へ飛ぶ

220 順番更新／すでにクリアしているか判定⇒クリアしてい



●11月号FFFプレゼント当選者 ①「信長の野望・武将風雲録ジグソー」=〈山形県〉半田和巳〈長野県〉西沢弘〈兵庫県〉佐野英司／②「三国志IIジグソーパズル」=〈埼玉県〉細田政之〈千葉県〉近藤邦朗〈香川県〉平野耕生／③「蒼き狼と白き牝鹿ジグソー」=〈茨城県〉中北智久〈千葉県〉梅田諭史〈静岡県〉石川修之

るなら行220を繰り返す／クリアしていなければ行110へ飛ぶ
230 最下位の設定
240 順位の表示と効果音／時間待ち／行100へ飛ぶ
250 メッセージ枠の表示サブ
260 効果音サブ
270～280 スプライトパターンデータ(行30で読みこみ)
290 手の表示位置と表示パターン番号(行70で読みこみ)
300 効果音データ(行80で読みこみ)

補足

このゲームで不満があるのは

コンピュータの宣言した数と行動がバラバラなところ。たとえば「0」と宣言しておいて両手の指を上げていたりする。もう少し、くふうしてほしい。

(MORO)



BHANDS, FD1

```

10 SCREEN1,3,0:COLOR1,10,10:KEYOFF:WIDTH
32:CLEAR8000:DEFINTA-Z:DIMA$(23,31),P$(1
8):GOSUB250:LOCATE12,11:PRINT"Please"STR
ING$(3,29)CHR$(31)"Wait!":LOCATE12,13:PR
INT"¥<1分15秒":FORI=0TO23:FORJ=0TO31:A$(I,
J)="00000000":NEXTJ,I
20 FORI=0TO31:VPOKE224+I,VAL("&H"+MID$("0
000008344281000100804020408101010284483
000000001020408040201010",I*2+1,2)):NEXT
30 FORI=0TO2:FORJ=0TO31:READA:A$(I*8,J)=
RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8):NEXTJ,I
40 FORI=0TO2:FORJ=0TO3:FORK=0TO7:FORL=0T
07:MID$(A$(I*8+2,J*8+K),L+1,1)=MID$(A$(I
*8,L+16-J*16+(J%2)*40),8-K,1):NEXTL,K,J,
I
50 FORI=0TO2:FORJ=0TO1:FORK=0TO31:FORL=0T
07:MID$(A$(I*8+J*2+1,K),L+1,1)=MID$(A$(I
*I*8+J*2,(K+16)MOD32),8-L,1):NEXTL,K,J,I
60 FORI=0TO2:FORJ=0TO3:FORK=0TO1:FORL=0T
015:A$(I*8+J+4,K*16+L)=A$(I*8+J,K*16+15-
L):NEXTL,K,J,I
70 FORI=0TO15:READX,Y,A:PUTSPRITEI,(X,Y)
,0,A:IF A<8THEN A=A:NEXT ELSE NEXT
80 FORI=0TO18:READP$(I):NEXT
90 FORI=0TO23:FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32
+j,VAL("&B"+A$(I,J)):NEXTJ,I
100 FORI=0TO15:PUTSPRITEI,,1:NEXT:FORI=0T
07:B(I)=0:NEXT:FORI=0TO3:C(I)=2:NEXT:E=
0:PLAY"V15T12004":R=RND(-TIME)*4
110 FORI=0TO7:PUTSPRITEI+8,,,A(I)+8:NEXT
:GOSUB250:LOCATEVAL(MID$("15201511",R*2+
1,2)),VAL(MID$("14110911",R*2+1,2)):PRIN
TCHR$(1)+CHR$(92+R):LOCATE13,11:PRINT"いっ
せ-0":P=9:GOSUB260
120 IFR>0THEN160
130 FORI=-1TO0:I=(PEEK(-1051)=255ANDPEEK(
-1050)=255):NEXT:S=9:FORI=0TO7:IF(PEEK(
-1051)XOR255)=2^ITHENS=I:I=8:NEXT ELSE
S=9THEN130
150 GOTO180
160 S=RND(1)*(C(0)+C(1)+C(2)+C(3)+1)
170 FORI=0TO RND(1)*300:NEXT

```

プログラマから
ひとこと

効果音が気に入っています

突然ですが、M I J I N K O - S O F T です。ミジンコ(微塵子)ソフトと読みます。名前の由来は、約2年まえ、小学校6年のときに学校で結成したミジンコ隊という個性豊かな7人組からとりました。ミジンコ隊結成のことは、またの機会にでもと思います。このゲームは、初採用ですが、投稿したものの中では、5作目です。自分としては、言葉が表示されるたびに鳴る効果音が気に入っています。苦労して十数種をそれぞれ違うものを作っただけはあったと思います。学校では、もうほんんどはやらなくなくなりましたか、これでまたはやらせることができるかも(???)。これからもどんどん載るようなものを作りたいです。(M I J I N K O - S O F T)



```

180 B(0)=(PEEK(-1047)=251)*(C(0)>0):B(1)
=(PEEK(-1049)=251)*(C(0)=2)
190 FORI=1TO3:B(I*2)=(RND(1)>.5)*(C(I)>0)
:B(I*2+1)=(RND(1)>.5)*(C(I)=2):NEXT:D=0
:FORI=0TO7:D=D+B(I):NEXT
200 FORI=0TO7:PUTSPRITEI+8,,,A(I)+8*(B(I)
)+1):NEXT:LOCATE13,12:PRINT$!"":P=S:GOSU
B260:FORI=0TO300:NEXT
210 IFS=DTHENLOCATE13,13:PRINT"よっしゃ!":C(
R)=C(R)-1:PUTSPRITER*2+C(R),,0:PUTSPRITE
8+R*2+C(R),,0:P=10:GOSUB260:FORI=0TO200:
NEXT:IFC(R)=0THENW(E)=R:E=E+1:IFE=3THEN2
30
220 R=(R+1)MOD4:IFC(R)=0THEN220ELSE110
230 FORI=0TO3:IFC(I)>0THENW(3)=I:NEXTELS
ENEXT
240 GOSUB250:FORI=0TO3:LOCATE12,10+I:PRI
NTCHR$(49+I)" ";:P=11+I:GOSUB260:PRINTMI
D$("フ"レイヤ-COM 1 COM 2 COM 3 ",W(I)*6+1,6
):P=15+W(I):GOSUB260:FORJ=0TO400:NEXTJ,I
:FORI=0TO1000:NEXT:GOTO100
250 LOCATE11,9:PRINT"_____":FORK=0T
03:LOCATE11,10+K:PRINT"|" |":NEXT:
LOCATE11,14:PRINT"_____":RETURN
260 PLAYPS(P):FORK=-1TO0:K=PLAY(0):NEXT:
RETURN
270 DATA 2,2,1,2,4,3,4,4,3,1,0,0,0,0,15,24
0,0,66,76,242,129,134,249,129,129,254,66
,226,28,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,7,60,192,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,254
,18,12,242
280 DATA 0,2,5,5,7,9,9,17,18,34,34,68,13
1,128,128,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,
8,4,242
290 DATA 96,159,0,128,159,1,192,95,2,192
,63,6,128,255,5,96,255,4,32,63,7,32,95,3
,96,127,8,128,127,9,160,95,10,160,63,14,
128,31,13,96,31,12,64,63,15,64,95,11
300 DATA L16GD,L16CA,L8A,L16EG,L16AC,L8G
,L16DG,L16GC,L16EA,L8G16R16CD,L16AR16.C
,L16EAC8R4,L16AC8R4,L16EG32R32G8R4,L16GDC
8R4,L16EAEC8,L16ACR8CE,L16ACR8.E,L16ACR8
.CD

```





ないんす

MSX 2/2+ VRAM64K BY KAM

▶遊び方は36ページ

変数の意味

A, B, C, D, I, J, K, L, NL, R, T, U……汎用
A\$, B\$……BGM用の文字列
CM……動かせるブロック
M(n, m)……現在のラウンドのデータ
N……ブロックの種類
NA……現在の手数
NM(n)……制限手数
P……プレイ中のラウンド
R1, R2……パレットを変化させるために使用する
SD\$(n)……ラウンドのデータ
SK……移動方向用
SL……総ステージ数
W……USR関数の呼び出しに使用
X, X1, Y, Y1……ブロックの表示位置
XL, YR, XR……ブロックの座標
XS……スティック入力用

プログラム解説

10 画面初期設定／グラフィック画面への文字出力準備／変数型宣言／PSGの初期化
20 配列変数宣言／変数初期設定

NINES. FD1

```

10 CLEAR5@:COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP
:"$#1:DEFINTA-Z:DEFUSR=&H90:L=USR(0)
20 SL=19:DIM M(4,4):SD$(SL),NM(SL):XR=10
7:YR=40:XL=7:P=1:A$="T150L1606S8M900":A
1$="1500516V12"
30 R1=4:R2=3:ONINTERVAL=120GSUB28
40 PSET(70,80):PRINT1;"パズルゲーム ないんす"
:$PC(86):"by KAM":FOR T=0TO100:NEXTT
50 FOR I=2TO11:READA,B,C:COLOR=(I,A,B,C):
NEXT:FOR I=1TO5:READSD$(I),NM(I):NEXT
60 SETPAGE 1:CLS:FOR I=0TO22STEP28:LINE(
1,0)-(I+26,26),15,BF:NEXT:PLAYAS$,A$,A$1
70 C=2:FOR I=0TO22STEP28:LINE(I,2)-(I+24
,26),C,BF:C=C+1:NEXT:SETPAGE,
80 CLS:PSET(89,30),15:PRINT#1,USING
"ROUND #";P
90 I=1:FOR Y=1TO3:NOL=N=I-1:N=VAL(
MID$(SD$(P),I,1)):M(X,Y)=N
100 COPY(28*N,0)-(28*N+27,27),1 TO (28
*X+XL,28*Y+YR),0
110 COPY(28*N,0)-(28*N+27,27),1 TO (28*X
+XR,28*Y+YR),0:IFN=8THENX1=X:Y1=Y
120 I=I+1:NEXT:NEXT:X=X1:Y=Y1:CM=M(X,Y):
LINE(91,126)-(115,150),11,BF

```

- 30 タイマー割り込み先の指定
- 40 タイトル表示
- 50~70 ステージのデータ類の読み込み／ステージの表示
- 80~130 ゲーム画面の作成／タイマー割り込みの許可
- 140 ステージクリア判定
- 150 ゲームオーバーの判定
- 160~180 スティック、トリガ一の入力処理
- 190 全ステージクリアの判定
- 200~210 エンディング
- 220 リプレイ処理
- 230~270 ブロックを移動させる処理
- 280 パレットの変更(一定時間ごとに色を変更する)
- 290~300 パレット、ステージのデータ

補足

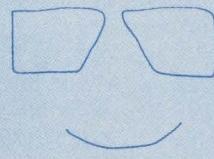
行290にあるパレットのデータを見てみよう。このプログラムでは1色ごとにRGBに分かれている。これを1つにまとめてしまうと見やすくなるのではないか？ 例えばRを256倍、Gを16倍して16進数にしてデータにしておくと、見やすいし後の変更が楽になるはず。プログラムがちょっと面倒になるけど一度やってみては？

(にやん☆)

プログラマからひとこと

クリアのコツ

はじめまして、KAMです。私はかつてLINKSのRLBAを出没し、MNR(ミッドナイトラリー)でトップ争いをしていたKAZUCHANと同一人物です。ファンダムには初投稿で初採用です。デジタイザーで取りこんだ映像をパズルにしたいと思って研究していたときに思いついたゲームで、見た目とは裏腹な難しさが気になって、制作中に3日くらいハマった覚えがあります。クリアのコツは、動かした後の形を想像しながら解くこと。1年ほどまえにX68000を買ったんですが(8月は私には難しい)、MSXを続けてきてほんとうによかったと思う。最後にアドバイスしてくれたMAKOTO、載ったよ。(KAM)



NINES Presented by KAM



```

130 PSET(89,45),15:PRINT#1,USING"NEXT #
":NM(P)-NA:INTERVAL
140 K#=0:FOR I=1TO3:FORJ=1TO3:IFM(J,I)=KTH
ENK=K+1:NEXT:NEXT:GOT0190
150 IFNM(P)-NA=0THENPLAY"V120E406":GOT02
20
160 XS=S TICK(0)OR TICK(1):IF (STRIG(0))ORS
TRIG(1))=-1THEN0ELSEIFXS=0THEN160
170 IFXS=3ANDX<3THENX=X+1:SK=1ELSEIFXS=7
ANDX>1THENX=X-1:SK=2ELSEIFXS=5ANDY<3THEN
Y=Y+1:SK=3ELSEIFXS=1ANDY>1THENY=Y-1:SK=4
ELSE160
180 ONSKGOSUB230,240,250,260:GOT0130
190 BS="CODEDECDECODE8":PSET(110,170),0:PRIN
T#1,"GOOD!":PLAYBS$,"R16"+BS:FOR T=0TO1500
:NEXTT:PSET(110,170):PRINT#1,SPC(5):IF P
<SL THEN P=P+1:GOT08ELSEINTERVALOFF
200 PSET(60,165),0:PRINT#1,"CONGRATULATI
ONS!":SPC(49):"ALL ROUND CLEAR!"
210 BS="LB05EEDCFEDCEEEEEE2":PLAYBS$,"T150
R16"+BS:GOT0210
220 PSET(87,165),0:PRINT#1,"REPLAY=SPC":
FOR I=0TO1:I=(STRIG(0)OR STRIG(1)):NEXT:P
SET(87,165):PRINT#1,SPC(10):GOT080

```

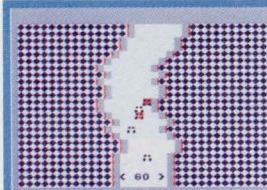
```

230 R=M(X,Y):L=M(X-1,Y):M(X-1,Y)=R:N=R:M
(X,Y)=L:X=X-1:GOSUB270:X=X+1:N=CM:GOSUB2
70:NA=NA+1:RETURN
240 R=M(X+1,Y):L=M(X,Y):M(X+1,Y)=L:N=L:M
(X,Y)=R:X=X+1:GOSUB270:X=X-1:N=CM:GOSUB2
70:NA=NA+1:RETURN
250 U=M(X,Y-1):D=M(X,Y):M(X,Y-1)=D:N=D:M
(X,Y)=U:X=Y-1:GOSUB270:Y=Y+1:N=CM:GOSUB2
70:NA=NA+1:RETURN
260 U=M(X,Y):D=M(X,Y+1):M(X,Y+1)=U:N=U:M
(X,Y)=D:X=Y+1:GOSUB270:Y=Y-1:N=CM:GOSUB2
70:NA=NA+1:RETURN
270 COPY(28*N,0)-(28*N+27,27),1 TO (28*X
+XR,28*Y+YR),0:RETURN
280 SWAP1,R2:COLOR=(10,R1,2,0):RETURN
290 DATA5,0,4,0,5,0,0,7,7,6,0,7,5,7,1,
7,7,7,0,0,3,0,4,2,0,4,2,0,0,12345867,2,
801452367,8,142865378,8,235881647,18,481
527368,12,425167038,14,491352678,12,3016
54728,12,026415378,12,251043678,14,48216
5378,12,125036478,14,827841556,14,601478
532,17
300 DATA471056328,16,164072358,14,601724
538,16,143625708,16,412307658,16

```



●プロコン特別参加賞当選者① 〈北海道〉黒澤勝士・橋爪健二 〈青森県〉村林亘・五戸康一 〈宮城県〉阿部俊一郎・佐藤敏博 〈山形県〉尾形純・高橋剛 〈福島県〉山口義博 〈茨城県〉酒出智之・畠山達也 〈栃木県〉島野幸三 〈群馬県〉岡部光生 〈埼玉県〉沢田広正・茂木章・閑口敏之・丸林孝通・横堀君夫 〈千葉県〉浅井将史・白石恒太・蒔田茂幸 〈東京都〉伊藤直輝・木村徹・澤山隆司・白石匡夫・高木浩之・田辺英和・藤田毅・柳瀬龍介・山田英正・米山裕



DRIVE GAME2 ドライブ・ゲームツー

MSX MSX2/2+ RAM16K BY HASEMAKO

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自車の座標

その他の変数

A\$、B\$……パターン定義用

C……クラス

CH(n)……キャラクタ判定用
(nはキャラクタコード)→1=道、2=安全地帯、3=じゃま車、4=クラスライン

F……クラス更新フラグ→0=更新する、1=更新しない

H1……ハイスクア

I、J……ループ用

S(n)……スティック入力用
(nはスティック入力値)

SP……自車の速度→0が速く、2以上では後退する

T……そのクラスでの走行距離

TI……タイム(=スコア)

W……道のパターン番号

WS(n)……道の表示用⇒1行挿入のエスケープシーケンスを含む

XX……自車の横移動増分

X(n)、Y(n)……不用※使用されていない

プログラム解説

10 初期設定/画面初期化/配列変数定義/メッセージ表示

20 スティック入力用、キャラ

クタ判定用変数設定/ハイスクア初期化/乱数初期化
30 車のスプライトパターン定義/道表示用文字列作成
40 キャラクタパターン定義とキャラクタの色設定
50 フラグなど初期化/スプライト消去/タイトル表示
60~70 始めの部分の道表示/メッセージ表示/PSGレジスタ設定/効果音
80 自車の座標などの変数初期設定/時間待ち/PSGレジスタ設定/内蔵タイマー初期化
90 REM文
100~140 ゲームメイン
100 道のパターン更新、調整
110 道の表示更新/走行距離更新/クラス更新判定⇒【走行距離が9999を超えたらクラス更新】走行距離とクラス更新フラグ初期化/クラスライン表示【越えていなければ】じゃま車出現判定⇒判定があればじゃま車表示
120 自車の速度更新、調整
130 自車の横移動増分更新、調整
140 自車の座標更新、表示/ゲームオーバー判定⇒【自車が画面下から出でていればゲームオーバー】行170へ飛ぶ【そうでなければ】効果音/自車の位置にあるキャラクタによる分岐

150 REM文

160 安全地帯の処理

170~180 ゲームオーバー処理

170 効果音/道のフラッシュ

ユ/演奏終了待ち

180 効果音/時間待ち/画面、スプライト消去/メッセージ表示/行220のキー入力サブ呼び出し/行50へ飛ぶ

190 (クラスライン通過処理)

クラス更新判定⇒すでに更新済みなら行100へ飛ぶ/クリア判定⇒【まだなら】クラス更新/フラグ設定/行100へ飛ぶ【クリアなら】タイム設定/ハイスクア更新

200 効果音/時間待ち

210 スプライト、画面消去/クリアメッセージ、スコア表示/キー入力サブ呼び出し/行50へ

飛ぶ

220 メッセージ表示/ハイスクア表示/トリガー入力待ち/もとの処理へもどる

230 スプライト消去/もとの処理にもどる/キャラクタデータ(行40で読みこみ)

補足

このプログラムは6画面のものを圧縮したものだそうだが、そのためプログラム中にいくつかゴミが残っている。配列変数X(n)とY(n)やムダなカツコ、コロン「:」などがそれだ。動けばいいではなく、もう少していねいにプログラムを組んでほしい。(MORO)

プロクラマから
ひとこと

デイグダグがしたい!

MSX-FAN

MSXに2HDを、という声があるが、私は反対だ。ここ3、4年のうちに、ディスクは、順次、光ディスクに変わっていくからだ(たぶん)。もはや、2HDは時代遅れだ。ソニーが光ディスクウォークマンを発売するが、その、ドライブ、ディスク、フォーマットを流用すれば、価格もおさえられる。しかし、これらを実現させるには、いくつかの問題がある。ひとつは、ソニーがMSXから手を引くみたいだし(私にはそう思える)。APPLEとはムーフフの仲みたいだし、もうひとつは、ソニーの光ディスクに対してPanasonicが、テーブ版、コンパクトDA-Tを発売するからだ。★OLDI E8希望ベスト10というのはどうでしょうか。ちなみに私は、バックマン、デイグダグ、ギャラガなどが希望です。(HASEMAKO)

ov-FAN

DRIVE2. FD1

```

10 KEYOFF:CLEAR999:DEFINTA-Z:SCREEN1,0:COLOR1,15,14:WIDTH32:DIMCH(255),X(220),Y(220),W$(22):PRINTSPC(203)"PLEASE WAIT"
20 S(7)=-1:S(3)=1:FORI=33TO99:CH(I)=1-(I>64ANDI<91)*3:NEXT:FORI=161TO255STEP8:CH(I)=3:NEXT:CH(32)=3:CH(131)=2:CH(133)=2:HI=10800:I=RND(-TIME)
30 A$=CHR$(255):SPRITE$(0)=A$+"けけ"+A$+A$+"<<<":SPRITE$(1)="BffBBテテ":FORI=0TO22:W$(I)=CHR$(27)+"L"+STRING$(I+1,"♦")+"a%*%%%"b"+STRING$(23-I,"♦"):NEXT

```

```

40 FORI=0TO3:READA$,B$:FORJ=0TO7:VPOKEAS C(A$)*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXT
TJ,I:FORI=0TO11:FORJ=0TO7:VPOKE(1288+J+I*64),VPEEK(1288+J):NEXT:VPOKE8212+I,(I+2)*16+1:NEXT:VPOKE8196,240:VPOKE8204,222
50 T=0:C=1:F=1:gosub23:CLS:PRINTSPC(202)"[DRIVE%GAME]":gosub220
60 LOCATE0,0:FORI=0TO24:PRINTW$(11);:NEXT
T:LOCATE13,3:PRINT"<%GO%>":SOUND7,56
70 PLAY"V14T163L804FV15GV14GV15GV14GV15G V14FV15GV14GV15GV14GV15GV14GA","$0M8000T 163L804CD2DCD2DDE","$0M8000T163L803FG4G4 G8FG4G4GGA":FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT

```

```

80 X=128:Y=170:W=11:XX=0:SP=0:T=3000:FOR
I=0TO999:NEXT:SOUND1,2:SOUND8,13:TIME=0
90 ← MAIN →
100 W=W+RND(1)*3-1:IFW=23THENW=22ELSEIFW
=-1THENW=0
110 LOCATE0,0:PRINTW$(W):T=T+((160-Y)^2)
$80:IFT>9999THENT=0:F=0:LOCATE0,0:PRINTS
TRINGS$(64,CHR$(70-C))::ELSEIFRND(1)*(C+7)
>6THENLOCATEW+2+RND(1)*6,0:PRINTCHR$(16
1+(INT(RND(1)*12))*8);
120 SP=SP+1+(STRIG(0)ORSTRIG(1))*2:IFSP<
0THENSP=0ELSEIFSP>6THENSP=5
130 XX=XX+S(STICK(0)ORSTICK(1)):IFXX<-4T
HENXX=-4ELSEIFXX>4THENXX=4
140 Y=Y+SP-SGN(Y):X=X+XX:PUTSPRITE0,(X,Y
):PUTSPRITE1,(X,Y):IFY$190THEN170ELSESOU
ND0,Y:ONCH(VPEEK(6144+(X+4)$8+(Y$8)*32))
GOTO100,160,170,190
150 ← SUB →
160 Y=Y+16:GOTO100
170 SOUND8,0:SOUND6,30:SOUND7,40:PLAY",",
"S0M2000001C2":FORI=0TO0:VPOKE8196,RND(1
)*256:I=PLAY(0):VPOKE8196,240:NEXT

```

```

180 SOUND7,56:PLAY"180L404FR8B-", "S0M50
0T180L404CR8F", "S0T180L403FR8B-R1":FORI
=0TO450:NEXT:CLS:GOSUB230:LOCATE12,4:PR
INT"CRUSH":LOCATE11,8:PRINT"CLASS%CH
R$(71-C)"%":GOSUB220:GOTO50
190 IFFTHENGOTO100ELSEIFC<5THENVPOKE8208
,RND(1)*256:C=C+1:F=1:GOTO100ELSESETI=TIME
:IFHI>TITHENHI=TI
200 PLAY"S0T180L804R8BR8G+R8BR8BA", "S0T1
80L803EBG+BEBG+BA", "S0M6000T180L804BBBAG
+G+F+G+AR1":FORI=0TO4000:NEXT
210 GOSUB230:CLS:LOCATE6,5:FORI=0TO21:FO
RJ=0TO-(I=30RI=90RI=16)*200-(I=0)*2000:N
EXT:PRINTMID$("<ALL%CLEAR%[CLASS%A]>", I+
1,1);:BEEP:NEXT:LOCATE10,8:PRINTUSING"ET
IME%#分##秒";TI$3600:(TI/60)MOD60:GOSUB22
0:GOTO50
220 LOCATE8,12:PRINT"[PUSH%SPACE%KEY]":L
OCATE7,18:PRINTUSING"<HISCORE%[#分##秒]>""
;HI$3600:(HI/60)MOD60:FORI=0TO1:I=-STRIG
(0)-STRIG(1):NEXT:RETURN
230 PUTSPRITE0,(0,-31),15:PUTSPRITE1,(0,
-31),1:RETURN:DATA a,8080C0C0C0C08080,b,
0101030303030101,,FF9999FFFF3C3C3C,%,FF
FFFFFFFFFFFF

```

Warrior ウオリアー

MSX MSX2/2+RAM16K BY まもてん

▶遊び方は38ページ

スプライト

スプライト面番号

- 0、1:ダメージ効果
- 2、3:ウォリアー
- 4~7:生命と精神のグラフを細くするために黒で表示

スプライトパターン番号

- (0~15は右向き)
- 0:歩行B
- 1:歩行I
- 2:静止、歩行B・4
- 3:パンチ、鈍パンチ、吸血パンチ、気功弾発射、回転連打1
- 4:キック(左向きが回転連打2)
- 5:ジャンプ、とびげり1
- 6:ジャンプパンチ、炎の柱、操作弾発射、回転連打3
- 7:ジャンプキック、とびげり2(左向きが回転連打4)
- 8:防御
- 9:操作弾

- 10:気功弾
- 11:やられた
- 12:死んだ
- 13:バンザイ
- 14:ダメージ効果
- 15:グラフ縮め用
- 16~31:それぞれ0~15の鏡像(すべて左向き)

変数の意味

スプライト座標

- M(n).....ウォリアーの移動方
向X成分÷4/操作弾の速度X
成分÷4/回転連打ポーズ決定
用カウンタ
- N(n).....ジャンプ時の速度Y
成分決定用カウンタ/操作弾の
速度Y成分/とびげり時の速度
Y成分
- X(n)、Y(n).....ウォリアー
の位置(X座標は4分の1)
XX(n).....気功弾・操作弾の
X座標÷4/回転連打終了判定
用カウンタ/炎の柱上端のY座

- 標増分/鈍パンチ効果終了判定
用カウンタ

- YY(n).....気功弾・操作弾・
炎の柱上端のY座標

その他の変数

- A.....攻撃命中時の敵の防御力
/一時変数
- A\$、B、M、N、V、X、Y
.....一時変数
- C(n).....ウォリアーの色
H(n).....生命
I、J.....ループ用
O(n).....歩行カウンタ
P.....プレイヤー番号+1
P(n).....精神/敵に与えるダ
メージ
Q(n).....ウォリアーのポーズ
(8~16で、内容はスプライトパ
ターン番号の0~8と同じだが
向きは問わない)
- R(n).....ウォリアーの向き
S.....ステイック入力値/トリ
ガー入力値
S(n).....入力装置(ST I C

K関数の引数と同じ)

T(n).....ウォリアーの種類
(0:気功弾、1:炎の柱、2:
操作弾、3:とびげり、4:回
転連打、5:鈍パンチ、6:吸
血パンチ)

W(n).....ウォリアーの状態
(0:歩行・静止、1:ジャン
プ、2:気功弾、3:炎の柱、
4:操作弾、5:とびげり、6:
回転連打、7:鈍パンチ、8:
吸血パンチ、9:欠番、10:必
殺技命中、11:必殺技はずれ)

プログラム解説

- 10~50 プログラム初期化
- 10 画面初期化等
- 20 カラーテーブル、パター
ンジェネレーターテーブルのセ
ット
- 30 タイトル表示
- 40 カウントダウンとスpla
イトジェネレーターテーブルの
セット
- 50 PSG初期化/スライ



●プロコン特別参加賞当選者③ 〈大阪府〉北川豊和・北川純次・竹内陽一・田中猛彦・村上福之・森津正臣・山下勉・山口進司・吉村一真(兵庫県)高
田浩一・竹谷悟・西村洋介・矢野孝次・山田光二(奈良県)二宮靖智(和歌山县)大澤和孝・西岡哲志(鳥取県)浜田雄一郎(島根県)加藤真樹・山根亮(岡山県)
杉山幸一・樋口元之(広島県)江崎大介・杉原守・藤田純教(愛媛県)竹田賢二・松本道明(高知県)岡林大

ト消去／画面クリア／変数初期化
60～210 ゲーム初期化
60～80 入力装置選択
90～120 ウォリアーメニューの表示
130～170 ウォリアーの選択
180～200 ゲーム画面を描く／変数初期化
210 ウォリアーの表示
220～540 メインループ
220 鈍パンチ効果の処理
230 スティック入力／必殺技の途中ならウォリアーの状態によって分岐
240 歩行
250 ジャンプ／防御
260 トリガー入力／トリガ一入力がある場合の処理
270 パンチ・キック・ジャンプパンチ・ジャンプキックの処理／必殺技による分岐
280～300 気功弾
310～330 炎の柱
340～370 操作弾
380～410 とびげり
420～430 回転連打
440 実行されないむだな行
450 鈍パンチ・吸血パンチ
460 ウォリアーの表示(パンチ・キック・ジャンプパンチ・ジャンプキックのときは日ドット前に出る)／歩行・静止・気功弾・炎の柱・操作弾なら行**220**へ／とびげりと回転連打以外は必殺技終了／必殺技命中かはすれなら分岐

470～480 (ジャンプ)パンチ・(ジャンプ)キック・鈍パンチ・吸血パンチのはずれ判定
490～520 命中時の処理
530～540 精神のクリア／炎の柱を消す
550～590 試合終了
550～560 ダメージ効果表示
570 ダメージ効果消去／「パンザイ」と「倒れた」表示／メッセージ／ディレー
580 ミュージック
590 トリガーと音楽終了待ち／リプレイ
600 効果音サブ
610 スプライト消去サブ
620～810 データ
620～650 カラーテーブル＆パターンジェネレーターブルデータ
660～810 スプライトジェネレーターブルデータ

補足

とにかく読みづらいプログラムだ。その原因は

1. 変数が整理されていない
2. 代入文内の関係式の多用等によって必要以上に複雑になっている

1については、

①一時変数として使う変数の数は少ないほうがいい(ただし、スイッチ、カウンタ、ポインタなど性格の異なるものは分けたほうがいい)

②複数の一時変数でないものを同じ変数に割り当ててはいけない(このプログラムの場合、配列M、N、XX、YYについてはやむを得ない面もあるが、カウンタと座標と速度は分けるべきだろう)

③なくしてしまえる変数はなくしたほうがいい

例えば、配列Wがあるのだから、配列Qは不要だ。少なくとも配列Qの内容を配列Wの値に対応するポーズとすれば、いちいち各ルーチンで配列Qの値を設定する必要はない。

また、敵に与えるダメージについては、精神と同じ配列Pに割り当てていることも問題だが、

これもそれぞれの技に対応するダメージの表を作れば、各処理ルーチンで設定する必要はない。回転連打の処理でも、終了判定用カウンタ(配列XX)があるのだから、ポーズ決定用カウンタ(配列M)は必要ないはずだ。

不必要にわかりにくい部分の例を挙げてみよう。

「IF式THEN行番号」「ON式GOTO行番号」としている例がいくつかある。個性を出そうというつもりかもしれないが、百害はないとしても一利もないでやめたほうがいい。

行**240**の最初のIF～THEN節のQ(P)への代入文はとても複雑だが、歩行時のポーズ番



フロクラマから
ひとこと

FM音源は最高

いつもなら歓喜の踊りを3分は踊り続けるのですが、今回は1分でさせてしまいました。なぜかと申しますと、昨日、「FMパック」が届いたためです。なぜそれが理由なのは私にもわかりません。FM音源は最高ですね。それまではとてもさみしかった。「ファミパロ2」にもめでたくBGMがつき、光栄のゲームはよりいっそう深みが増し、FM音楽館の作品を聴けるようになり、うれしいかぎりです。うわー、今気づきました。原稿いっぱいに書くと500字になることに。くやしいので圧縮、このゲ不满有三、超遅、己人対戦のみ、死時スパタ変、感謝一週間の壁ノミネート、我願入賞。疲労。(まもん)



号を順に並べた配列を用意して
配列〇の値によって参照すれば、
ずっとすっきりするはずだ。

行240の最後の行の「IF」以下は、歩くのをやめたときの処理で、次に歩くとき静止状態から始まらないように、配列〇の値が奇数のときは〇または2にしているものだ。しかし、わざわざ〇と2にしなくても
 $O(P) = (O(P) + O(P)) M O$

WARRIOR FD1

110 FORI=1TO4:LOCATEX+Y:I=PRINT"1
!"::NEXT:LOCATEX+6,Y:2=PRINTMIDS("さ
かうじはおのねしら そうじみ といじ
かいてんなん":kNmチケウカセムンズ",P=8+1,8):P=P+1
:NEXT:Y:LOCATE18,2:PRINT"YYYY":T(0)=8:T(1)=8:P=8
120 FORI=1TO2:LOCATE3,I=2:PRINTMIDS("par
ts まとまんなきラフロのねくみ",I=11-10,11)::NEXT:X=1
1:Y=-(T(0)=0):AS=STRINGS(17,28)
130 GOSUB680:B\$="D"+LEFT\$(AS,13)+"D"+AS:
LOCATEX+15+1,Y=6:PRINT"DEE オレイー":HEXS(P
+1)":EEB\$#SS\$BS\$BS\$BSEEEEEECEE":
140 S=S+STICK(S,P):M=X:N=Y:X-S=(S=TANDY)
ANDX)=(S=3ANDX=0):Y=Y:(S=1ANDY1-X)-(S=5
ANDY3):IFXY*2>1-T(0)THENIFY=NTHEN=M
SEIFY=2ORY=2-XTHENY=Y:(Y-N)ELSEYN
150 B=A:A=STRIG(S,P):IFB=0ANDATHENT(P)=
X+Y*2+1:GOTO17ELSEIFSMD02#TENH14#
160 B\$=""+LEFT\$(AS,13)+"":AS::LOCATEM+
5+1,N=6:PRINT" "+AS\$#SS\$BS\$BS\$B\$
"":GOTO130
170 P=1-P:ONPGOT0120:CLS:FORI=0TO1:C(I)=
VPEEK(6915+T(1)*8):NEXT:GOSUB610
180 FORI=0TO127:VPKE6784+I,96:NEXT:FORI=
#T03:PUTSPRITE4+I,(48+I*32+(I*2)*64,0),
1,15:NEXT
190 AS="EEEEEEEEEEEB ":"LOCATE1,0:PRIN
TA\$AS\$::FORI=0TO2:AS="D"+MIDS("0ル1バ
ルルウツツツツツツせしら HHHHHHHH",I=12+1,12)+
D:"PRINTA\$AS\$::NEXT:AS="AEEEEEEEEEEEB
":"PRINTA\$AS
200 FORI=0TO1:VPKE6183+I*16,49+I:H(I)=
1:M(I)=0:N(I)=0:O(I)=0:P(I)=0:R(I)=1-I*2
:W(I)=0:X(I)=16*I+24*(Y=1):Z=127:(X(I)=0:Y
(I)=209:VPKE6923+I+4:C(I):NEXT
210 FORI=0TO16:FORJ=0TO1:PUTSPRITE2+J,(
+R(J)*4+J*224,127),,10-R(J)*8-B#IMOD2+(IM
D=4):3):SOUND2*B#J*(MOD16)*16:NEXT:J:I
220 P=1-P:IFT(1-P)=SANDXX(X-1,P):THEHENXX(
-P)=XX(1-P)-1:ONXX(1-P)MOD2GOT0228
230 S=S+STICK(S,P):IFW(P)>1THENONW(P)-1GO
TO298,320,350,400+30
240 Q(P)=18:(M(P)=(S>6ANDX(P)>1)-(S>1AND
<4ANDX(P)<5):IFPT(M(P))THENQ(P)=0(P)+1:(Q(P)
=10-(O(P)*2)MOD2+1):(P)(MOD2):R(P)=M(P)
I SETFO(P):MD2=1THEHENQ(P)=(1-O(P)*2)MOD2*D
250 P=1-P:IFW(P)>1THENONW(P)-1GO TO298,320,350,400+30

D2)MOD4

とすれば、奇数判定すら必要な
い。

行250の1行目の「SMOD
7=1」は「S=1 OR S=8」
と同じだが、たった1文字しか
違わないのにどうしてわかりにく
い表現を選ぶのだろう。

ここもとてもわかりにくい部分なので、カウンタの値から速度の基準値を計算しているが、

とびげりの処理と同様に等加速度運動として処理したほうがいいだろう。つまり、配列Nを速度Y成分として、ジャンプしたときにNから16を引き、空中にいる間はNに4を足し続けるという方法が、少しわかりやすい。

行260の1～2行目のP(P)への代入文は、P(P)が偶数のときは1、奇数のときは2を加えるものだ。たぶん、動かない

ときは移動時やジャンプ時の1.5倍のスピードで精神が増加するようにしたかったのだろうが、P(P)は、いったん奇数になると2度と偶数にはならないので、結果的にはほぼ2倍になってしまっている。つまり、「ANDP(P)MOD2」はほとんど意味がなく、不必要に複雑だということだ。

(ANTARES)

```

250 X(P)=X(P)+M(P):N(P)=(N(P)-(SMOD7=10R
S=20RN(P))%2):MOD0>10:Y(P)=Y(P)-(N(P)-5)<
(Y(P))>4:IF(N(P)>THEHENP(P)=1)SELEIFS>3AND
S<7THENQ(P)=16
268 S=STRIG(S(P)):IFSTHENP(P)=P(P)-(P(P)
<31):((1+(M(P)=BANDP(P))MOD2))>VPOKE6264G+P
(P)%4+P*16,73+P(P):MOD4:Sound2P+P*2,263+P
(P)*8:GOTO46#0
270 IF(P)>0:&THEHEN460ELSEQ(P)=11-(P(P))>7-
((Q(P)=15)=3):W(P)=1:Sound2P+P*2,0:IF(P)<3
THEHENP(P)=1-(Q(P)=15)=18:P>8:GOTOD04ELSE
P(P)=0:ONT(P)GOTOD13@,34,0,380,428,450,450
288 Q(P)=11:W(P)=2:P(P)=18:N(P)=0:&XX(P)=
X(P)+(R(P))#4:YY(P)=127:YY(P)=127
298 XX(P)=XX(P)+(R(P))#4:IFXX(P)<-70RXX(P)
>56THENQ(P)=10:W(P)=11:YY(P)=209
308 PUTSPRITEP,(XX(P)#4,YY(P)),11,18-R(P)
*8:IFY((P-1)>95NADABS((X(P)-1)-XX(P))<4THE
NW(P)=18:GOTOD046ELSE64#
310 Q(P)=14:W(P)=3:P(P)=4:XX(P)=-1:YY(P)-
=19
320 FOR1=-(YY(P)=2)TO10:(XX(P)<0ANDYY(P)
=19):LOCATE8,YY(P)-XX(P)+1:PRINTSTRINGS(
32,89-XX(P)+1):NEXT:XX(P)=XX(P)+1+(YY(P)
-1)*2:YY(P)=YY(P)+XX(P):IFYYY(P)=21THE
NQ(P)=18:W(P)=11
330 IF((P-1)=1)*8+4>YY(P)-XX(P)THENW(P)
=10:GOTOD046ELSE64#
340 Q(P)=14:W(P)=4:M(P)=0:N(P)=0:&XX(P)=X
(P)+(R(P))#6:YY(P)=127:YY(P)=139
350 M(P)=M(P):((S$5ANDM(P))>4)->($1ANDS<
5ANDM(P)<4):N(P)=N(P)-(SMOD7=10R5)=2*<(N(P)
->4)->($3ANDS<7ANDN(P)<4):XX(P)=XX(P)+M
(P):YY(P)=YY(P)+N(P):#4:P(P)=ABS(M(P)+1)+A
BS(N(P)+1)
360 IFXX(P)<-50RXP(X)>10RYY(P)>510RYY(P)
/>19THENMP(P)=0:N(P)=0:&W(P)=10:W(P)=11:Y
(Y(P)=209
370 PUTSPRITEP,(XX(P)#4,YY(P)),3,9:IFABS
((XX(P)-X(1-P))<3ANDYY(P)-Y(1-P)+Q(1-P)>
12)*B->16ANDYY(P)-Y(1-P)<32THEHENW(P)=10:
W(P)=0:N(P)=0:GOTOD046ELSE46#
380 Q(P)=15:W(P)=5:R(P)=1+(X(1-P))>31)*2:
A=X(P):X=X(1-P)-R(P)*2:A+=A+(X(A)MOD2:D
(P)=>20:Y(P)=127:B+=2+(X(A))#4:FOR1=ATOSTX
BX(P):I=(P)=N(P)+4+(N(P)=16)=36*:Y(P)=
Y(P)+N(P)
390 PUTSPRITE2+P,(X(P))#4,Y(P),-13-R(P)*
2:B+=1:I=(X=IANDY(P))>127:B+=NEXT:N(P)=>-28
400 P(P)=6:I(X)=P(X)+R(P)*2+(S=7)->(S=5):
N(P)=N(P)+:Y(P)=Y(P)+N(P):IFXX(P)<20RX(P)
>54THENR((P)=R(P):X(P)=X(P)+(R(P)*2
410 IFY(P)=127THEHENP(P)=0:W(P)=11:GOTOD046
ELSE64#
420 W(P)=6:M(P)=7:N(P)=0:R(P)=1+(X(P)>
1-P))+2:Y(P)=127:XX(P)=17
430 M(P)=(M(P)+1)MOD4:P(P)=4:Q(P)=11+M(P)
*1M(P)%2:R(P)=R(P):XX(P)=XX(P)-1:X(P)=X
(P)+((S=7ANDX(P))>1)->(S=3ANDX(P))#55)*2:1
FX(P)=0:THEHENM(P)=0:Q(P)=10:W(P)=11:GOTOD
46ELSE64#
440 Q(P)=11:W(P)=7:GOTOD46#
450 P(P)=6:(O(P)=11:W(P)=2+T(P)
460 PUTSPRITE2+P,(X(P))#4,-R(P):O(P)MOD11
*>SANDQ(P)<15)*8,Y(P),-,Q(P)-R(P)*8:A=W(P
):IFQA=0RA1ANDA5THEHEN22B&SELIFEA=10RA>6
THEHENP(P)=0:IFI=97THEHENDNA-9GOTOD90,950
470 A=Q(P)-11-Q(P)%14:=XABS(X(10)-X(1)):I
FX(2+AMOD20RX*4+(AMOD2)20RSNG(X(P)-X(1-
P))=R(P)THEHENT50
480 YY(Y(P)+16+(A=0)*4+(A#3)*18:IFY-Y(1-P)
)+(Q(1-P))>12)*B->60RY-Y(1-P)>32THEHEN50
490 SOUND7,55:A=5-(Q(1-P)=16ANDR(P)>(R(1-
P))>5:FOR1=5TOP(P):M#54+4:SOUND13,0:PUTSPR
ITEP,(X(1-P))#4+(IMOD2)*4-2,Y(1-P)+1*(I#2MO
D2)*4-2,6,22+R(P)*8:PUTSPRITE3-,+,19+R
(P)*8
500 IFTP(P)=6ANDP(P)=6THEHEN(P)=H(P)-(IMOD
A=4ANDH(P)<31):VPOKE6214+H(P)*4+P*16,81+
H(P)MOD4

```



●読者審査プレゼント当選者① 「スーパークロコレ」=〈北海道〉高橋茂幸・宮城県・三上琢也・福島県・栗原和弘・茨城県・荒武典仁・神奈川県・久保田吉昭・静岡県・荒川法夫・三重県・松元秀智・兵庫県・吉田敦史・愛媛県・藤田信一・福岡県・泥谷将之・ディスクそっくりの電車=宮城県・遠藤秀訓・茨城県・田山智成・埼玉県・神山崇弘・東京都・中山雄貴・石川県・浦川貴博・岐阜県・加藤俊之・静岡県・杉山夏樹・滋賀県・柴田一浩・大阪府・黒田圭一・兵庫県・田辺智博

BLACK ROAD ブラック・ロード

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY SX-SOFT

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト座標

X……人の座標⇒Y座標は135に固定

その他の変数

A……出現する物の判定用⇒14のときだけパワー床が出る

A\$……岩のキャラクタパターンデータ読みこみ用

C……スコア

D……人の移動増分

E……人の表示パターン切り替え用

E\$……CHR\$(27)が入る⇒エスケープシーケンス用

H……ハイスコア

I……ループ用

N、V……人の位置のVRAMアドレス計算用

P……パワー

プログラムからひとこと



うおおーっ!! やったぜーっ!!

やった!! 初投稿で初採用。母がもったいぶって、初めは採用通知を見せてくれなかった。見せられたときに「うおおーっ!! やったぜーっ!!!」と大声で叫んでしまったのです。実は、これが初のゲームプログラムの完成品で、あまり自信はなかったのですが、突然こうなったというわけです。これからも、しばらくはショートプログラムを作っていくたいと思います。このゲームのテクニックとしては、岩を横からすりぬけて岩のうしろにあるパワー床を踏むこと、ですかねえ。(SX-SOFT)

R……岩などの出現位置

S……スティック入力用

T……トリガー入力用

プログラム解説

⑩ 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●1行の表示文字数設定

●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●変数を整数型に宣言●人のスプライトパターン定義●P L A Y 文設定⇒音量を最大に設定●エスケープシーケンス設定●岩のキャラクタパターンデータ読みこみ●キャラクタパターン定義用ループ開始●岩のキャラクタパターンデータ(行10で読みこみ)

⑯ キャラクタ設定

●パターンデータの書き込み●定義用ループの繰り返し、終了

●岩とパワー床の色設定

⑳ 画面作成

●画面消去●道の表示●パワー設定●タイトル表示

⑷ 道のスクロール

●スコア加算●パワー減少●変数Aに出現する物の種類設定●変数Rに出現位置設定●道のスクロール処理※補足参照●出現位置指定●出現する物の判定⇒変数Aが14ならパワー床表示●ちがうなら岩の表示

⑮ ⑯ 移動入力

●スコアとパワーの表示●スティック入力受けつけ●入力により人の移動増分設定●人の座標調整

⑰ 衝突判定

●人の移動●人の表示パターン切り替え●人の表示●人の位置のVRAMアドレス計算●岩との衝突判定⇒衝突していればパワー減少／効果音／行80へ飛ぶ●パワー床との衝突判定⇒衝突していればパワー増加／効果音／行40へ飛ぶ

⑰ ゲームオーバー判定

●ゲームオーバー判定⇒パワーが0以下ならハイスコア更新・

表示／効果音●パワーが残っていれば行40へ飛ぶ

⑼ リプレイ

●トリガー入力受けつけ●リプレイ判定⇒入力があればスコア初期化／行30へ飛ぶ●入力がなければ行90を繰り返す

補足

このプログラムでは、表示位置指定のエスケープシーケンスと、1行挿入のエスケープシーケンスが使われている。

表示位置指定のエスケープシーケンスは、LOCATE命令のようにカーソル位置を指定する役割を持っていて、書式とLOCATE命令との対応は、図1のようになっている。投稿プログラムではよくみかけるが、実際に表示される位置がわかりにくく、位置によってはCHR\$関数を使わなければならないので、よく考えて使ってほしい。

もうひとつの1行挿入のエスケープシーケンスは、このプログラムのメインになる道のスクロールを実現させている。これは、カーソルのある位置から下の部分を1行ずつ下にスクロールさせ、カーソルのある位置には新たに1行(空行)を挿入するというものだ。書式は図2を参

■図1 LOCATEとエスケープシーケンスの対応

LOCATE X, Y

PRINT CHR\$(27)+"Y"CHR\$(32+y)+CHR\$(32+x)

LOCATE 15,10:PRINT "ABC"

PRINT CHR\$(27)+"Y*/ABC"

※上記の2つの命令は、どちらもおなじ結果になる。



照してほしい。

エスケープシーケンスには、この他にもいくつか種類があるが、1行挿入のようにエスケ

プシーケンスでしかできないこともある。ここではふれないが、機会があったらまた紹介したいと思う。(MORO)

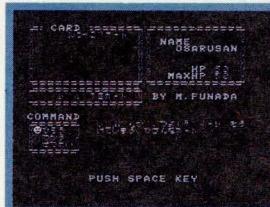
BLACKROD. FD1

```
10 SCREEN1:WIDTH13:KEYOFF:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="881コクDD"+CHR$(4):SPRITE$(1)="881コ:DD":PLAY"V15":E$=CHR$(27):READA$:FORI=0TO7:DATA141C3C3E7EFF00
20 VPOKE736+I,VAL("H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8203,161:VPOKE8208,128
30 CLS:FORI=0TO23:PRINT" "SPC(9)"":NEXT:P=120:PRINT$"Y% [BLACK ROAD]"
40 C=C+1:P=P-1:A=RND(1)*15:R=RND(1)*9:PRINT$"Y& ":"PRINT$"L "SPC(9)"":LOCATER+2,7:IFA=14THENPRINT"●"ELSEPRINT"¥"
```

■図2 1行挿入のエスケープシーケンス

PRINT CHR\$(27)+"L"

```
50 PRINTE$"Y& "USING"SC####POW##";C:P:S=STICK(0):IFS=3THENDEF=8ELSEIFS=7THENDEF=-8
60 IFX=<88THENX=96ELSEIFX=168THENX=160
70 X=X+D:E=1-E:PUTSPRITE0,(X,135),15,E:N=(X-80)/8:D=0:V=6144+N+512+10:IFVPEEK(V)=92THENP=P-30:PLAY"02C32":GOTO80ELSEIFVPEEK(V)=133THENP=P+20:PLAY"07A32":GOTO40
80 IFP=<0THENH=H-(H<C)*(C-H):PRINT$"Y,"+CHR$(34)+"HIGH":H:PLAY"03L8EC"ELSE40
90 T=STRIG(0):IFT=-1THENC=0:GOTO30ELSE90
```



CARD-BATTLE カード・バトル

MSX 2/2+ VRAM64K BY EVERESTER-SOFT

▶遊び方は39ページ

変数の意味

スプライト座標

Q.....コマンド選択時のカーソルY座標

その他の変数

A.....拾ったカードのカード番号(行1100の順に1~23)／使うカードのカード番号／説明するカードのカード番号／一時変数

A\$、B、B\$、G、J、R\$、T.....一時変数

A\$(n)、B\$(n)、C\$(n)、D\$(n).....エンディングミュージック用

C\$(n).....カード番号nの説明

CM\$(n).....カード番号nのカード名

DA(n).....累計ダメージ

E\$.....エスケープシーケンス用

HP(n).....HP

I、QS、QW.....ループ用

K.....拾ったカードの分類(1:持てるカード、2:持てないカード)／一時変数

MC\$(n, m).....プレイヤーmのn番目のカード名

MH(n).....MAXHP

NA\$(n).....プレイヤー名

NC(n).....手持ちカード数

OM.....オールマイティーの変身カード選択時のキャンセル禁止用(1のとき禁止)

QA.....選択したカードが手持ちカードの何番目か

S.....スティック入力値

TU.....ターン

V.....回復系カード使用禁止フラグ(0:許可、1:禁止)

W.....コマンド(1:捨う、2:使う、3:説明)／キャンセルチ

エックサブの出力パラメータ(1:キャンセル、不变:続行)

Z.....プレイヤー番号

ZC.....カードの種類数

■ユーザー定義関数

FNA(n).....トリガーハードの入力値

FNB(n).....スティックホールの入力値

FNM(n, m).....m~n+m-1の乱数

プログラム解説

10~70 プログラム初期化

10 文字領域確保／画面初期化／整型宣言／変数初期化／配列宣言／メッセージ表示

/パターンジェネレーターブルセット

20 カード名の読み込み

30 ユーザー関数定義

40 カードの説明読み込み／変数初期化／スプライト定義(コマンドカーソル)／タイト

ルデモ省略判定

50~60 タイトルデモ

70 トリガー待ち

80~130 プレイヤー名設定

140 カラーテーブルセット

150 ターン、フェーズ初期化

160 コマンド選択と分岐

170~320 カードを捨う

170~200 持てるカードを持つ／カードを持った場合はフェーズ、ターン終了へ

210 持てないカードの種類による分岐

220~230 ハッピー

240~250 ひでぶ

260 自爆・神様

270 マジかよ・自爆II

280 マジかよII・ハルマゲドン

290 ルパンIII世

300 あらら・ゲッマジかよ

310 ごかく

320 ごかくII

330~470 エンディング

330~350 エンディングデモ

360 ターン数等表示

370~480 「カノン」のデータと演奏／プログラム終了

490~510 カードの説明

490~500 トリガーOFF待ち／カード無し判定／カード選択／カードサーチ

510 説明表示／トリガー待ち／メッセージ消去／カード消去

520~640 カードを使う

520~530 トリガーOFF待ち／カードなし判定／カード選択／カードサーチ／回復系カード使用禁止判定／指定力

ードを抜き、空きを詰める

540 カードの種類による分岐

550 パラブンタ・アタック

560 アタックII、III

570 うれピー

580 アタックIV・ウッシャー・ボンバー

590 ふなお・ふにやご・ふなあーご

600~620 オールマイティー

630~640 パラブンタサブ

650~810 サブルーチン

650~660 トリガークリック待ちサブ



●読者審査プレゼント当選者③ 「Mファンオリジナル未使用ディスク5枚セット」=宮城県浅野慎一・群馬県松本幸彦・埼玉県三浦賢治・山縣武富山県塩谷邦浩・福井県谷口洋一・三重県長井昭史・大阪府中江俊博・山口県伊藤康弘・野田寛

670 画面クリアサブ
 680~710 プレイヤーZの画面表示サブ
 720~770 コマンド選択サブ
 780 トリガーロFF待ちサブ
 790 持てるカードを持つサブ
 800 メッセージ消去サブ
 810 HPMAXサブ
820~830 フェーズ、ターン終了
 820 画面クリア／プレイヤー一番号更新／ターン番号更新／ターン80の処理
 830 ターン150の処理／コマンド選択へ
840 ゲーム終了判定サブ
850 トリガー入力を待つフェーズ、ターン終了へ
860~870 サブルーチン
 860~880 カード選択サブ
 890~900 キャンセルチェックサブ
 910 カードサーチサブ(プレイヤーZのQA番目のカードのカード番号をAに代入)
 920 手持ちカードの空きを詰めるサブ
 930~940 アタック、アタックII、III、IVのメイン処理サブ
 950 実行されないむだな行
 960 ボンバーの敵HP減少サブ
 970 HP回復サブ
980 「説明」・「使う」でカードがないときの処理
990 アタック、アタックII、III、IV
1000~1050 効果音サブルーチン群
1060 HP減少サブ
1070~1130 効果音サブルーチン

CARDBATL.FD1

```

10 CLEAR800:SCREEN1,0:WIDTH30:KEYOFF:COL
OR14,0,0:DEFINTA-Z:2C=26:DIMCM$(ZC),C1$((ZC)):E$=CHR$(27)+"Y":PRINTES"+PROGRAM"E$"-#E$ FUNADA":FORI=0TO15:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE776+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ:I:QA=1:TU=1:Z=1
20 FORI=1TOZC:A$=""::READCM$(I):CMS$(I)=CM$(I)+"カ-ト":A=12-LEN(CMS$(I)):FORJ=0TOA:A$=A$+" ":NEXTJ:CMS$(I)=A$+CMS$(I):NEXTI
30 DEFNN(A)=STRIG(A-1):DEFNB(N)=STICK(A-1):DEFNMM(A,B)=RND(-TIME)*A+B:FORI=520TO720:=VPEEK(I):VPOKE1,AORA2:NEXT
40 FORI=1TOZC:READCI$(I):NEXTI:NA$(1)="M OMOTARO":NA$(2)="OSARUSAN":FORI=1TO2:HP(I)=50:MH(I)=50:NC(I)=1:FORJ=2TO8:MC$(J,I)=""::MC$(J,I)=CMS$(20):NEXTJ:I:SPRITE$(B)=""<"`":IFFNA(1)THENB8
    
```

ソル

1140 効果音終了待ちサブ
1150~1260 データ
 1150~1170 パターンジェネレータテーブルデータ
 1180 カード名
 1190~1220 カードの説明
 1230 タイトルデモ用
 1240 エンディングデモ用(羽根ペンのスプライトジェネレータテーブルデータ)
 1250~1260 エンディングデモ用DRAW文のGML

修正

行90の終わりにキーバッファクリアを追加した(':GOSUB780)以降)。

行1180で「自爆」が「シバク」になっていたので直した。

改造法

行350を

350 Z=1:GOSUB600:RUN

にすると、「カノン」を聞けない点を除けば、FM音源がなくても遊べる。

補足

プログラムを無理やり圧縮しているようなところがほとんどない点には好感が持てるが、逆に効率の悪い部分も目立つ。

しかし、とりあえず効率の追求は置いて、まず変数とルーチンの整理を考える必要がある。変数の整理についてはP58の『Warrior』の補足を参照して欲しい。1つだけいうと、重要な変数と一時変数をきちんと分けるべきだ。

ルーチンの整理については、まず、メインルーチンとサブルーチンをきちんと分けるべきだ。

ソルをきちんと分けるべきだ。ファンダムの他のプログラムでも、サブルーチン群の間にエンディング等を置いているものが多いが、決していいことではない。

このプログラムについて特に言いたいのは、行850や行990のようなルーチンを書いてはいけないということだ。行850は行800の直前に置いてGOTO文を取るべきだし、行990はその前に置いてやはりGOTO文を取るべきだ。

また、このプログラムはサブルーチンが多すぎる。いくつかうまくまとめられているサブルーチンもあるのだが、サブルーチンにする意味が希薄なものも多い。

一般に、BASICではサブルーチンは少ないほうがいい。BASICのサブルーチンは、

プログラマから
ひとこと

ゲームはアイデアアシだい

これは、まったく絵がないが、2人でやればせつたに楽しめると思う。で、こんな低レベルなプログラムでも採用するなんてうれしかった。やっぱりゲームはアイデアアシだなあと感じた。あと、エンディングの「THE END」のデザインを書いてくれた、鶴谷、ありがとう。君は、協力したんだから謝礼の1割くれ、とかいってると、てめーにやる金があったら、ユニセフに募金するよ。おー、なんと心の良い私。最後に、有中、ようちゃん、松崎、杉山、見てるかー。オレだよ、オレ。(EVERESTER-SOFT)

CARD - BATTLE

EVERESTER-SOFT

PROGRAM

M. FUNADA

TEST PLAY

M. YAMASHIROYA

H. SHIMOKURI

```

50 GOSUB670:FORI=0TO29:READA
60 FORJ=65TO90:LOCATEI,10:PRINTSTRING$(3
0-I,J):IFI=ATHENJ=98:NEXTJ,IELSENEXTJ:LO
CATEI,10:PRINT" " :NEXTI
70 PRINTES"2(PUSH SPACE KEY"E$"5&1991
BY M.FUNADA":GOSUB780:FORI=0TO1:I=-FNA(1
):NEXT
80 *** PLAYER NAME ***
90 GOSUB670:PRINTES"$)PLAYER NAME":PRINT
E$"(&1 PLAYER"E$"+,"NA$(1):E$"-&2 PLAYER
"E$"/,"NA$(2):RS="bbbbbbbbbb":GOSUB780:
FORI=0TO1:I=(-INKEY$"":):NEXT
100 AS=""::LOCATE6,20:INPUT"なまえをかえますかY
/N":AS:A=INSTR("Y/N",A$):IFI=1ORA=2THE
N11ELSEIFA=8THEN10ELSEGOSUB670:NA$(3)=
NA$(1):GOTO14ELSE10
    
```

```

110 J=10:FORI=1TO2:PRINTES"4&なまえは8もじ"
"でしろ"
120 AS=""::LOCATE12,J:INPUTA$:IFI=""ORB<
LEN(A$)(ORI=2ANDA$=NA$(1)THEN120ELSENA$(1
)=AS:J=15:NEXT
130 PRINTES"4"SPC(18)::LOCATE6,20:AS="":
INPUT"でしろよろしくすかY/N":AS:A=INSTR("Y
/N",A$):IFI=1ORA=2THENGOSUB670:NA$(3)=
AS$(1)ELSEIFA=8THEN130ELSE110
140 VPOKE&H206,&H31:VPOKE&H207,&H31
150 GOSUB668
160 DM=8:GOSUB720:ONWGOTO170,530,500
170 *** HIROU ***
180 GOSUB780:IFNC(Z)=7THENPRINTES".")もう、も
でません":GOSUB668:GOSUB800:GOTO160ELSEW=
190 A=FNM(Z,1):PRINTES"!CM$"(A):GOSUB8
98:IFIW=1THEN160ELSEIFFNA(Z)THENBEEPELSE1
90
    
```

あまりにも機能が貧弱なので(ローカル変数がない、MSX-BASICでは飛び先に数字しか書けない)、GOTO文とたいして変わらず、プログラムをわかりにくくするだけだからだ。

(ANTARES)



FNX(n), FNY(n)コース全体図の座標計算用
H, I, Jループ用
M\$(n)メッセージデータ
M\$メッセージ表示用
PM, PS, MPショットメーター表示用
R乱数初期化用
Sスティック入力用
SSスコア計算用
TX(n), TY(n)風、芝目の影響
YS矢印描画データ
Zデータ設定用
ZS(n), ZC(n)三角関数データ

プログラム解説

10 REM文
 20~40 初期設定
 50 タイトル
 60 REM文

70 次のホールへ
 80 データ読み込み
 90 データ設定
 100 REM文
 110~120 コース全体図描画
 130~140 ホールデータ表示
 150 REM文
 160 メッセージ表示
 170 ショット
 180~190 ボールを飛ばす
 200~210 着地地点判定
 220 次のショットへ
 230~240 カップイン
 250 REM文
 260~280 3D画面描画
 290 画面コピー
 300 REM文
 310~340 3D座標計算
 350 3D表示方向設定
 360 ホールデータ表示
 370 トリガー入力サブ
 380 スコア・クラブ表示

390 ショットメーターサブ
 400 クラブ選択
 410 メッセージ表示
 420 REM文
 430~440 スライトパターンデータ(行30で読み込み)／色設定データ(行30で読み込み)／

風・芝目の影響データ(行40で読み込み)／描画データ(行40で読み込み)／メッセージデータ(行40で読み込み)／
 450~530 ホールデータ(行80で読み込み)
 (ファジー伸一)

プログラマから
ひとこと

載るのが夢でした

初めてパソコンを買ってもらったのが小5のときでもう6年半になります。Mファンを初めて買ったのが87年10月号で、投稿プログラムに感動し、自分のプログラムがそこに載るのが夢でした。今、ここに夢が叶い、たいへん嬉しい思います。僕はゴルフのことをあまり知りません。ゲームの記事等を参考に作りました。なおイラストは妹が描きました。(界外年応)

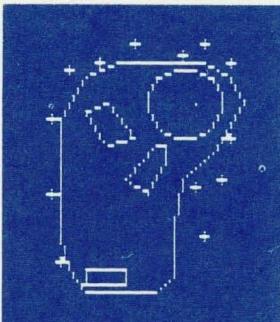


ファジー伸一's

1.2のプログラム

ダップ(以下ダ)：おにいさん、このゲームすごい！
 おにいさん(以下お)：そうだね。3D表示のゴルフゲームは、ファンダムでは初めて見たなあ。
 ダ：この「オーガスター」みたいな3D表示はどうやってるの？
 お：このゲームでは、コースのグラフィックはたて41(0~40)×横21(0~20)の座標の上にドットを置いて、それらを結んで描いているんだ(図1)。画面左上の全体図がそれだね。
 ダ：木は？

図1. 上から見たコース



①コース全体図(画面左上に表示)。基本となるドットを結んで構成



あ：木もやっぱり座標で指定されているんだ。

ダ：それが3D表示とどう関係あるの？

あ：3D表示のポイントは、ボールの位置からグリーンがどの方向にあるか調べて、その方向に対応する角度ぶん、ボールを中心として図全体を回転することにあるんだ。

ダ：え～、よくわかんない。

あ：だから、ここでドットが利用されるんだ。それぞれのドットを回転移動して、それから線を結べば、結果的に図全体が回転したことになるじゃないか。

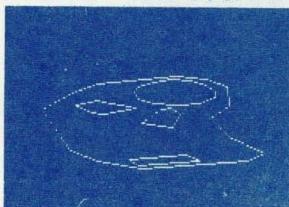
ダ：(いそいそと実験をして)え～と、え～と、本当だ！

あ：奥行き用に数値が加工されているけどね。この回転した全体図をページ1に描くんだ(図2)。

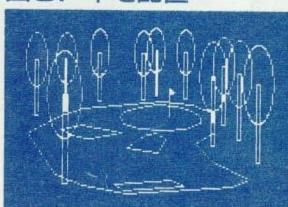
ダ：それから？

あ：そして、木を描き加えて(図3)、最後にページ0に横幅を拡大してコピーすればできあがり(図4)。なかなかよくできたブ

図2. ボールから見たコース 図3. 木を配置

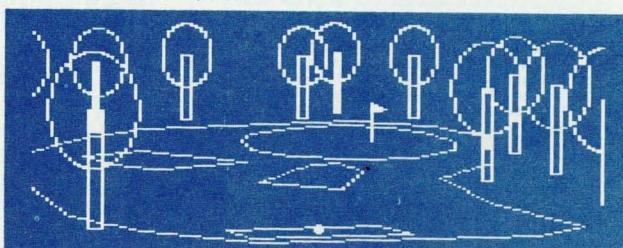


①奥行きを出すため、ドット間の拡大比はX方向よりY方向のほうが小さい



②Y座標に応じて手前は大きく、奥は小さく描いて遠近感を出す

図4. 横に拡大すると…



①ページ1にできあがった絵を縦1ラインコピーしてはページ0にドットをずらして2度コピーして横に拡大。こうして3Dグラフィックのできあがり

ログラムだよね。

ダ：でも、おにいさん、このゴルフ、少しおかしいよ。

あ：え、どこどこ？

ダ：ボールが池(ウォーター・ハザード)に入ってたら、ふつう1打ペナルティがついて池の外から打ちなおしになるはずでしょ。でも、このゲームではバンカーと同じ扱いになっているよ。そ

れに、クラブは全部で13本しか使えないはずなのに、16本もクラブがあるよ。

あ：え、そうなの？

ダ：あれ、おにいさん、まさか知らないの？ おにいさんにも知らないことってあったんだ。

あ：これはダップに1本とられたなあ。

ダ・お：ハハハハ！

S-FIGHTER エス・ファイター

MSX 2/2+ VRAM128K BY 北川乃由隆

▶遊び方は41ページ

変数の意味

キャラクタ関係

- D(n)体力
- E(n)位置関係汎用
- F(n)体の向き
- G(n)現在の状態
- M(n)、N(n)ジャンプ、必殺技などで使う移動量
- P(n)現在蓄えたパワー
- V(n)、W(n)、X(n)、Y(n)
-表示座標

その他の変数

- A、H、I、J、K、L、O汎用
- C(n)キー入力装置番号
- I\$、J1\$、J2\$、K\$スプライトパターン定義用
- Qコンピュータのレベル
- Rプレイヤー人數
- Sスティック入力用

SFIGHTER.FD1

```

10 COLOR 15,1,1:SCREEN 8
20 DEFINT A-Z:DIM C(1)
30 PRINT"1P VS COM or 1P VS 2P":INPUT"
  ("1 or 2");R:IF R<1 OR R>2 THEN 30 ELSE
  R=2-R
40 PRINT"1P STICK & STRIG":INPUT "(-2-
2)":C(B):IF C(0)<0 OR C(0)>2 THEN 40
50 IF R=1 THEN 0=0:GOTO 70
60 PRINT"2P STICK & STRIG":INPUT "(-2-
2)":C(1):IF C(1)<0 OR C(1)>2 OR C(0)=C
(1) THEN 60
70 SCREEN 7,3:RESTORE 1840:FOR I=1 TO 63
  :J1$=""":J2$="":READ I$:FOR K1=1 TO 16:K$=
  MID$(I$,K*4-3,4)
  80 J1$=J1$+CHR$(VAL("H"+LEFT$(K$,2))):J
  25=J2$+CHR$(VAL("H"+RIGHT$(K$,2)))
  90 NEXT:SPRITES(I$)=J1$+J2$:NEXT
100 COLOR=(1,0,0):COLOR=(4,2,0,0):COLOR=(5,0,2
,0):COLOR=(6,1,1,1):COLOR=(7,7,7,7):COLOR
  R=(8,7,7,7)
110 LINE(1,140)-(511,180),6,BF
120 FOR I=58 TO 150 STEP 100
130 LINE(256+I,140)-(256+I*1.5,180),1
140 LINE(256-I,140)-(256-I*1.5,180),1
150 NEXT:H=1
160 DIM X(1),Y(1),D(1),G(1),E(1),F(1),P(
  1),W(1),M(1),N(1),V(1)
170 V(0)=0:V(1)=0:IF R=1 THEN LINE(236-Q
  *4,0,50)-STEP(-35,5),7,BF
180 LINE(36,5)-(236,15),4,BF
190 LINE(276,5)-(476,15),4,BF
200 X(0)=54:X(1)=170:F(0)=1:F(1)=-
  1
210 FOR I=0 TO 1:Y(1)=100:D(I)=100:G(I)=
  0:P(I)=0:W(I)=0:NEXT
220 A=1-A:B=1-A:W(A)=1-W(A):E(A)=SGN(X(B
  )-X(A)-A+.5):IF A+R=2 THEN 1730
230 ON G(A) GOTO 510,1410,830,880,940,10
  00,1060,1120,1170,1220,1270,1370
240 IF STRIG(C(A)) THEN 320
250 S=STICK(C(A))
260 ON S GOTO 420,440,350,460,460,460,40
  ,450
270 F(A)=E(A):Y(A)=100:P(A)=0:G(A)=0
280 PUT SPRITE 1+A,(X(A),102-W(A)),2+A,2
  -F(A)

```

Tトリガー入力用

プログラム解説

- 10~20 画面設定／変数宣言
- 30~60 プレイヤー人數の決定
- 70~100 スプライトパターン定義／カラーパレットの設定
- 110~210 背景の作画／配列変数宣言／変数初期化
- 220~500 キー入力／キャラクタ移動(メインループ)
- 510~820 プレイヤーの移動方向別処理ループ
- 830~1720 プレイヤーの攻撃処理(必殺技処理ループ集)
- 1730~1830 コンピュータの行動を決める思考ループ
- 1840~2460 スプライトパターンデータ

独り言

某ゲームに非常に似ているこのゲームだが、アニメパターン

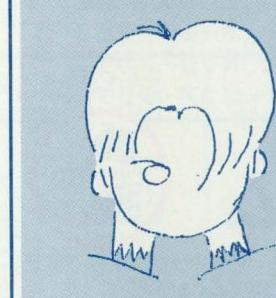
が多く、データと技の処理でプログラムが非常に長い。データはともかくとして、アニメ処理部分は共通部分をどうにかして見つけて、サブルーチンなどにしてまとめればもう少し短くなると思われる。だがゲームの性格上このスピードが最低限度必

要だろうから、作者はあえて処理の遅くなるサブルーチンにはしなかったのかもしれない。手紙にはプログラムの説明としてごく一部の変数の意味しか書いてなかつたので、私には作者の意図はわからなかった。

(にやん☆)

プロクラマから
ひとこと

ストリートファイターIIに夢中



はじめまして。今まで私は少しパソコンからはなれていたのですが、ゲームセンターで見つけたストリートファイターIIに夢中になり、再び自分で作ってみたいと思いプログラムを組みはじめました。当初は対戦のみだったのですが、対COMのプログラムを付け足したところ、「これなかなかおもしろいじゃありませんか」ということで投稿することにしました。その初投稿が掲載されることになり、私は感激しました。今、作成しているプログラムも日々完成するので、どんどん投稿したいと思います。(北川乃由隆)

```

290 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132-W(A)),2+A,3
  -F(A)
300 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
310 GOTO 220
320 IF G(B)=2 THEN 270 ELSE S=(STICK(C(A
  ))+1*(F(A)+1)/2)*9
330 ON S GOTO 570,710,270,740,278,780,70
  0,660,620,570,710,620,660,700,780,270,74
  0,270
340 GOTO 270
350 P(A)=0:X(A)=X(A)+8:F(A)=E(A):IF X(A)
  >224 THEN X(A)=224
360 PUT SPRITE 1+A,(X(A),102),2+A,2-F(A)
370 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,(3-F(A
  ))*(1-W(A))+(-5.5-F(A)/2)*W(A)
380 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
390 GOTO 220
400 P(A)=0:X(A)=X(A)-8:F(A)=E(A):IF X(A)
  <0 THEN X(A)=0
410 GOTO 360
420 P(A)=0:G(A)=1:M(A)=0:N(A)=-70
430 IF D(B)<0 THEN G(A)=0:GOTO 270 ELSE
  528
440 P(A)=0:G(A)=1:M(A)=16:N(A)=-70:GOTO
  450
450 P(A)=0:G(A)=1:M(A)=-16:N(A)=-70:GOTO
  458
460 Y(A)=100:P(A)=P(A)+1
470 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,11.5-F
  (A)/2
480 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
490 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
500 GOTO 220
510 IF STRIG(C(A)) THEN 760
520 X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112
  THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 EL
  SE X(A)=0
530 N(A)=N(A)+24:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)>
  99 THEN G(A)=0:X(A)=X(A)-M(A)*.6:GOTO 27
  0
540 PUT SPRITE 1+A,(X(A),Y(A)),2+A,22-F(A)
550 PUT SPRITE 3+A,(X(A),Y(A)+32),2+A,23
  -F(A)
560 GOTO 220
570 X(A)=X(A)+F(A)*10:IF ABS(112-X(A))>1
  2 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
580 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,8-F(A)
590 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
600 IF ABS(98-Y(B))<20 AND ABS(X(A)+F(A)
  )-X(B)<12 THEN I=8:J=0:K=0:GOSUB 1600
  610 G(A)=3:GOTO 220
620 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,30-F(A)
  )
630 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,31-F(A)
  )
640 IF ABS(80-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+F(A)
  )-X(B)<12 THEN I=8:J=0:K=INT(RND(1)*2
  ):GOSUB 1600
  650 G(A)=3:GOTO 220
660 G(A)=4:X(A)=X(A)+F(A)*4:IF ABS(112-X
  (A))=4:X(A)=X(A)+F(A)*4:IF ABS(112-X(A))>12
  THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
  670 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,11.5-F(A
  )/2
680 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
  )
690 GOTO 220
700 G(A)=5:M(A)=64*F(A):GOTO 670
710 IF P(A)<K THEN P(A)=8:GOTO 270
720 X(A)=X(A)+F(A)*4:IF ABS(112-X(A))>11
  2 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
  730 G(A)=8:GOTO 670
740 IF P(A)<H THEN P(A)=0:GOTO 270
750 G(A)=11:M(A)=F(A)*24:N(A)=0:GOTO 670
760 IF N(A)<-30 OR G(B)=2 THEN 520
  770 IF STRICK(C(A))=5 THEN G(A)=6:GOTO 1
  000 ELSE G(A)=7:GOTO 1060
  780 IF P(A)<K THEN P(A)=0:GOTO 270
  790 X(A)=X(A)+F(A)*8:IF ABS(112-X(A))>11
  2 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
  800 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,40-F(A
  )/2
  810 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,41-F(A
  )/2
  820 M(A)=X(A):G(A)=12:GOTO 1370
  830 P(A)=0:G(A)=0:Y(A)=100
  840 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,11.5-F(A
  )/2
  850 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
  860 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
  870 GOTO 220

```



```

888 X(A)=X(A)+F(A)*20:IF ABS(112-X(A))>12 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
899 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,34.5-F(A)*1.5
900 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,35.5-F(A)*1.5
910 PUT SPRITE 5+A,(X(A)+F(A)*32,116),2+A,36.5-F(A)*1.5
920 IF ABS(100-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+30+F(A)-X(B))<12 THEN I=10:J=B:K=0:GOSUB 16
88
930 G(A)=3:GOTO 220
940 Y(A)=120:M(A)=M(A)/2:X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
950 PUT SPRITE 1+A,(X(A)-F(A)*12,132),2+A,26-F(A)
955 PUT SPRITE 3+A,(X(A)+F(A)*20,132),2+A,27-F(A)
970 IF ABS(120-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+F(A)*30-X(B))<10 THEN I=0:J=B:K=INT(RND(1)*2):GOSUB 1600:G(A)=3
980 IF ABS(M(A))<10 THEN G(A)=3
990 GOTO 220
1000 X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112 THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1010 N(A)=N(A)+24:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)>99 THEN G(A)=0:X(A)=X(A)-M(A)*.6:GOTO 2
78
1020 PUT SPRITE 1+A,(X(A),Y(A)),2+A,18-F(A)
1030 PUT SPRITE 3+A,(X(A),Y(A)+32),2+A,19-F(A)
1040 IF ABS(Y(A)+48-Y(B))<12 AND ABS(X(A)-X(B))<16 THEN I=8:J=B:K=0:GOSUB 1600:G(A)=1:N(A)=-58:M(A)=SGN(111.5+A-X(A))*#16
1050 GOTO 220
1060 X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112 THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1070 N(A)=N(A)+12:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)>99 THEN G(A)=0:X(A)=X(A)-M(A)*.6:GOTO 2
78
1088 PUT SPRITE 1+A,(X(A)-F(A)*12,Y(A)+16),2+A,26-F(A)
1090 PUT SPRITE 3+A,(X(A)+F(A)*20,Y(A)+16),2+A,27-F(A)
1100 IF ABS(Y(A)+14-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+F(A)*28-X(B))<14 THEN I=10:J=B:K=1:GOSUB 1600:G(A)=1
1110 GOTO 220
1120 Y(A)=80:X(A)=X(A)+F(A)*20:IF ABS(112-X(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1130 PUT SPRITE 1+A,(X(A),80),2+A,50-F(A)
1140 PUT SPRITE 3+A,(X(A),112),2+A,51-F(A)
1150 IF ABS(80-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+16+F(A)-X(B))<18 THEN I=20:J=B:K=1:GOSUB 16
88
1160 G(A)=0:GOTO 220
1170 Y(A)=48:X(A)=X(A)+F(A)*8:IF ABS(112-X(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1180 PUT SPRITE 1+A,(X(A),48),2+A,50-F(A)
1190 PUT SPRITE 3+A,(X(A),72),2+A,51-F(A)
1200 IF ABS(26-Y(B))<20 AND ABS(X(A)+18+F(A)-X(B))<18 THEN I=20:J=B:K=1:GOSUB 16
88
1210 G(A)=10:M(A)=F(A)*4:N(A)=-50:GOTO 2
20
1220 X(A)=X(A)+M(A):M(A)=0:IF ABS(112-X(A))>112 THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1230 N(A)=N(A)+24:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)>99 THEN B30
1240 PUT SPRITE 1+A,(X(A),Y(A)),2+A,54-F(A)
1250 PUT SPRITE 3+A,(X(A),Y(A)+32),2+A,5-F(A)
1260 GOTO 220
1270 Y(A)=84:X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1280 PUT SPRITE 1+A,(X(A),84),2+A,44.5+F(A)*1.5
1290 PUT SPRITE 3+A,(X(A),116),2+A,45.5-F(A)*1.5
1300 PUT SPRITE 5+A,(X(A)-F(A)*32,100),2+A,44.5+F(A)*1.5
1310 PUT SPRITE 1+A,(X(A),84),2+A,44.5-F(A)*1.5
1320 PUT SPRITE 3+A,(X(A),116),2+A,45.5-F(A)*1.5
1330 PUT SPRITE 5+A,(X(A)+F(A)*32,100),2+A,44.5-F(A)*1.5
1340 IF ABS(84-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+F(A)*28-X(B))<18 THEN I=12:J=2:K=INT(RND(1)*2):GOSUB 1600
1350 N(A)=N(A)+1:IF N(A)>3 THEN G(A)=3
1360 GOTO 220
1370 M(A)=M(A)+F(A)*28:IF ABS(112-M(A))>112 OR ABS(X(A)-M(A))>140 THEN B30
1380 PUT SPRITE 5+A,(M(A),110),4+A,61.5-

```


『音楽』の知識

講 師 よっちゃん

4 ベースとコードの対話

ビーチボーイズの「エエ感じ」 グッドバイフレーミング

ビーチボーイズ、アメリカの西海岸出身のポップ・グループ。ロックがポップスとなる道をビートルズとともに切り開いた偉大なグループです。一般にはサーフ・ミュージック、リゾート・サウンドのはしりの天気な西海岸バカのようなイメージもなくはないし、すっかりだらけたライブのかっこわるさは、まあ否定できません。

このグループの偉大さは、ソングライターのブライアン・ウィルソンのとてつもない才能とカール・ウィルソンの素晴らしい甘酸っぱい声にあります。それを確認する名曲が、この『グッド・バイプレーション』。録音マニアとなったブライアンが、当時のスタジオ技術の限界にまで挑戦した大傑作です。

† コードとメロディ

この曲の冒頭部分を見ると
Dm→C→B♯→A7
というマイナー・キーで1音
下りていく典型的な進行形。
コードはオルガンの4つ打?
(1小節に4回コードを拍頭)
弾く)。軽くシャッフルのかか
たりズムでこのコード打ちの形
は、ブリティッシュ・ポップ?
はお馴染み。こういうのをクリ

試聴用サンプルプログラム (ディスクには入っていません)

```

10 CLEAR500:CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="03606L4T220V15"
30 A2$="C8DC8<AR8R2.R4A8AA8>DD8FF8G.CC.<
B-8A.R2.G.A.B->C.<G.AB-.A.G.F.G.F8E2."
40 B1$="04807Q3T220V12"
50 B2$="R8A.A.A.A.A.A.A.G.G.G.G.G.G.G.
G.B-.B-.B-.B-.B-.B-.B-.A.A.A.A.A.A.A.
A."
60 B3$="R8F.F.F.F.F.F.F.E.E.E.E.E.E.E.
E.F.F.F.F.F.F.F.E.E.E.E.E.E.E."
70 B4$="R8D.D.D.D.D.D.D.C.C.C.C.C.C.
C.D.D.D.D.D.D.D.C+.C+.C+.C+.C+.C+.C+."
80 C1$="03303Q4T220L4V15"
90 C2$="01203Q4T220L4V12"
100 C3$="R4.A8DR8AR4.D8ER8FR8R2.R4G8CR8G
R4.C8DR8ER8R2.R4F8<B-R8>FR4.<B-8>CR8DR8R
2.R4E8<AR8>ER4.<A8BR8>C+"
1000 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,B1$,C1$,C2$
1010 PLAY#2,A2$,"R16"+A1$,B2$,B3$,B4$,C3
$,C3$
```

シェ(決まりきった曲の進行の仕方)といいます。ポップスの名人たちは、こういったあたりまえのコード進行の中で名曲をいくつも作っています。まあ、メロディに絶対の説得力がある場合が多いですね。この曲でも歌の出だしのファルセット(裏声)の部分がじつに素晴らしい。

譜面を見るとわかるように、ベースのラインはメロディの合間をぬって受け答えをする形になっているし、コードがリズムの頭を明確に示しているので、むしろレゲエ的なリズムの裏を強調したパターンになっています。ブライアンはバンドではベーシスト(そうとう弾き方が変)でこういった対位法的なラインがじつにじょうず。これはビートルズのポール・マッカートニーと共通するセンスの良さです。

GOOD VIBRATIONS WORDS AND MUSIC BY BRIAN WILSON

©1988 IRVING MUSIC, INC.
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.
Authorized for sale only in Japan.

A handwritten musical score for four voices. The top voice (Soprano) starts with a dotted half note followed by a quarter note. The second voice (Alto) has a bass clef and a Dm chord. The third voice (Tenor) has a bass clef and a C₇ chord. The bottom voice (Bass) starts with a bass clef and a B^b chord. The music continues with various notes and rests across the four voices.

ゲーム制作講座

操作性についての第3回目の講義である。
前回は、コマンドの面から操作性に関し
て考えてみたが、今回はキー操作の面か

第19回

ら操作性について考えてみたいと思うの
だ。そうそう、みんなから送られてきた
シナリオも、バッチリ紹介しているぞ。

キーボード、パッド、マウスの操作性の一長一短

ここ2回にわたって、操作性が大事、操作性が大事、と呪文のようにくり返しているが、今回もこりずに操作性について考えてみる。そこで、今回はキー操作から見た操作性についてだ。

だが、その前にパソコンの利点について考えてみよう。最近ゲーム機に押されているのか、誰がそうしているのか、パソコンらしいゲームがゲーム機で発売になったり、その逆の現象がみられるようである。いったいパソコンのメリットとか、そういうことを実際に考えられているのか疑問である。もちろん、このことはキーボードやパッドといった入力機器をメインに考えた場合のことだけだね。

そこで思うのだが、はっきりいってどのゲーム機もパッドしか持っていないでしょ。これは操作性の側から、もうそれだけでゲームのジャンルを制限てしまっているよね。もちろんパッドが悪いといっているのではないぞ。でも、まずゲーム機でゲームを作ろうと考えた場合、限られたボタンと十字キーでいかに操作させるかがポイントになることは間違いない。だから、RPGなどを見ても、ほとんど同じ操作方法になっているわけだ。これは、別にほかのゲームをまねしたり、考え方がかたよっているのではない。ボタンが少ないために、誰が考えても「Aボタンでウインドウを開いて、Bボタンでキャンセル」といったものしかできない構造なのだ。

冒険しようにも、できにくい形態としかいわざるを得ない、という理由からだ。

ここで誤解のないようにいつておきたいのだが、ここでいう操作形態は「基本的に目的としたゲームが発売される以前にその形態がすでに存在しており、その形態を念頭において制作サイドがゲームをデザインできるもの」に限ろう。要するに既存のものだけを対象にして考えよう、てわけね。

そこで、パソコン全般を考える。ゲーム機のパッドのみが存在するのと対照的にパッド、マウス、キーボードの3種類がある。最近はちょっと姿を見ないけど、トラックボールやパドルだって存在する。これだけ操作形態が選べるわけだから、ゲームのバリエーションも広がってくるはずだ。

人によっては、スーパーファミコン用の『ポピュラス』は全機種合わせて最高の操作性だという。あれは、もともとマウスを対象に作られたゲームで、パッドでの操作はかなり困難ではないかといわれていたのだ。それがみごとにくつがえされたわけ。これを教訓に考えると、パッドさえあれば限られたものでも十分いいものを作ることができるのだ。といっても、やっぱりパッドしかないゲーム機よりいくつもつなぐことができるパソコンのほうが便利だし、可能性だって秘めている。

そこで、パッドを始めとする

それぞれについてメリットとデメリットを表にまとめておいた。この表を見てわかると思うが、さすがにパソコンはゲーム専用機と違って、ツール系で充実している点がめだつな。しかし、ここはゲーム制作講座なので、ツールがどうのこうの、といつても始まらないか。ゲームについて考えなければね。

そこで、ボクが思うに、もうちょっとMSXにもマウスが使えるゲームが増えてもいいのじやないかと思う。まあMSXにマウスが標準装備されてないのだろうけど、他の機種だって似たようなものなんだからな。それに最近はどんどんマウス対応のゲームが増えているし、そろそろ当たり前になってきている。

そのあたりも考慮して、ぜひ自分のゲーム作りに役立てほしい。MSXのユーザーはやっぱりパッドで遊ぶことが多いと思うけど、MSXを始めとする

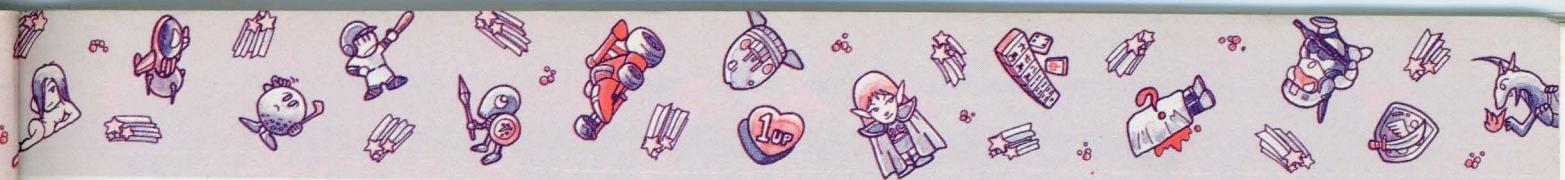
パソコンでしか楽しめないようなゲームを考えるならば、あえてパッドでは遊びにくいものを考えてみるのも一考かもしれない。

さて、恒例のシナリオ紹介だ。まず、宮崎県はボヨン大王・16歳の作品。タイトルは『男の意地』。かんたんにストーリーを紹介すると、近未来の完全に女性上位になった社会で、社長になるべく立ち上がったある男の平社員の物語。何となくファミコンの『男の星座』を想像してしまったがゲームの内容は全然似ても似つかないものだった。一言でいって言えば、口説き型アダルトゲーム。要するに、会社の上司が全員女なので、係長⇒課長⇒部長といったぐあいに最後の社長まで順番に口説いていくというもの。本人はけっこうおもしろいと思ったそうで、意見を聞かせてほしいというからいうけれど、いまひとつだな。



今月紹介するのは、「それゆけ！12支+1～神様のこぼうび～」である。制作者は埼玉県の樋口哲夫くん。以前にも12支がレースをする企画書を送ってきててくれたことがあるので記憶に残っている人もいるかもしれない。その彼が、前回の操作性についての講義内容から、あらたにそのあたりを構成し直して、再投稿してくれた。最近の投稿を見ていると、講義の内容が役立っているようすなので、すごくうれしい。こうやって送り直してくれていると、必ずその他の部分も手がくわえられていて、やっ





キーボード、パッド、マウスのメリットとデメリット

入力機器	メリット	デメリット	主なゲーム
キーボード	いかにもコンピュータを操作するぞ、といった重厚感。キーが多いため、コマンドがどんなに多くても複雑でも安心。また、ゲーム中でも単語を直接入力するときにはとっても便利。ワープロソフトなんてこれじゃないと意味がない。	MSXは本体とキーボードが一体となっているものが多いが、ひざの上でこちよこちよこと使うことを考えるとかくて不便。場所をとる。キーボードの文字の数だけコマンドのあるゲームがあったら覚えるのがたいへんだし、アクションゲームなんてまるでむかない。	単語入力式のアドベンチャーゲーム全般。
パッド	軽くて手軽。どこでも操作できて扱いやすい。市販のものも種類が多く、選択の幅が広い。連射つきのまであって、とにかくゲーム機感覚で扱える。	ボタンが少ないため、操作が複雑なゲームはやりづらい。ゲーム以外ではほとんど使用できない。というより使えない。	シューティングを中心にはほとんどすべてのゲーム。
マウス	片手で操作できる。握りここちがいい(個人的かな)。コンピュータの画面内に自分の手をもぐりこませているような感覚がある。そのため画面自体に細かい指示を与えるときなどには絶対有利である。グラフィックツールなどは、はっきりいってマウスじゃないとダメ。そうでないと、ドットを置いているというだけで、絵を描いているという気分になれない。さらに、ボタンはパッドより少ない2つだけ。わかりやすくカーソル移動も自由自在。	向き不向きがはっきりしている。要するにまったく向かないものがあるということ。基本的に画面内の移動が激しく、休むヒマもなく操作しつづけなくてはならないものは向かない。操作する場所は常にきれいに、しかもツルツルでもフワフワな場所でもだめ。手軽で小さいのに、意外に場所が必要である。ひざの上なんかじゃ使えない。	上海、琥珀色の遺言、幻影都市などあまり多くない。

ボヨヨン大王くんが他のゲームにはないと思っているシステムは、けっこう他のアダルトゲームですでにあるものばかりだよ。もちろん新しくなければいけないとはいわないけれど、ちょっとシステムの説明が伝わりにくい。たとえば、ゲームの場面ごとのイメージはなんとか想像はつくのだけれど、それが1本のゲームとしての流れが把握しにくいという点。女性を口説くためにはステータスに気をつけなければならないと書いてあるが、どの場面でステータスの増減を行うのか、いつでも自由に行えるのか。また女性を口説いた後にボーナステージがあたりするのか、といったようなことが一切触れられていない。そのへんの進行のやりようで、ゲームのふんいきはまったく違うものになってしまう。全体のふんいきが伝わってこない理由はそういうことなのだ。

さらに、たんに女の子を1人ずつ口説いて自分のものにするだけでは、やっぱりおもしろさが伝わらないと思うんだけど、どうだろう。奇想天外さをねらうのならば、いっそのこと突然

女の子になってしまった男の子が出世していく話とか、その逆で男の子になってしまった女の子が出世していく話とか、そのへんの心理をからめながらアダルトゲームにすればどうかな。アダルトゲームも、いまやたんに見て楽しむだけではなく、どこまで感情移入できるかが勝負だ。くわえて、現実では味わえない状況を設定すれば、気分も盛り上がるというもの。ぜひ、あとひとくふうしてもらいたい。

もう1本紹介しよう。埼玉県は山川元・16歳の作品だ。タイトルは『俺が飯島健男だ!』。先月号の欄外で紹介したので覚えている人もいると思う。タイトルにボクの名前を使ったのは愛嬌かな。内容は信長タイプのシミュレーションゲームだ。1人の男がソフトハウスを設立し、大きくしていく経営もの。ゲームを制作するうえでのパートを決めながら、制作進行などを細かく設定して、ゲームを完成させていくのが目的だ。このシナリオの勝利は、ゲーム制作の苦労を体験させるのではなく、ゲーム制作のスタッフたちを管理していくことに焦点をしぼった

ことだろう。はっきりいって、こんなゲームが出てもボクは遊びたくない。なぜって現実に体験していることをゲームで遊んでもおもしろくないでしょ。まあ、個人的見解だけだね。

だが、いい換えると、このゲームはシナリオがじつによくできているということになる。シミュレーションは、そもそも擬似体験ということなのだからね。いわば、その世界をのぞいてみたい、試してみたいと思う人にとてはじつに待ってました、のソフトなのである。そういう意味で、このシナリオはよくできている。もし、こういうソフトを望んでいる人が多いのなら、このゲームを市販する価値はおいにありそうだ。ただし、制



作サイドがすんなり作ってくれればの話だけだね。

さて、今回は同じ16歳の作品でタイプこそ違うが、会社を舞台にした出世物語というシナリオが偶然にも重なった。そこでこの2つのシナリオをサンプルに選んだわけだが、みんなはどう感じたかな。同じ出世を扱ったものでも、いろんなゲームが考えられるのだ。単純にアイデアという点で考えて、キミはどっちを遊んでみたい?

次回の

お

題

次回は……というとまだ決めていない。操作性に関しては、もっといいたいことがいろいろあるが、あんまりそればっかりをやっていても仕方ないしね。そもそも違うことでもやりましょ。でも、いまここで決めて、また約束をやぶってしまいうな気がするので、次回のお題は未定ということにしたい。何かりクエストや質問があつたら、遠慮なく送ってくれ。もちろん、ゲームの企画書もね。



ぱり何度も企画書を練り直すこと必要だな、という実感がわいてくる。バッく頭に浮かんだアイデアもおもしろい。だけど、それを人に伝えるのは自分がひらめいたときほど新鮮でないことが多い。じゃ、それをどう新鮮なものとしてストレートに受け取ってもらえるかというと、企画書をいかにわかりやすく書くかである。何度も繰り返し読んで悪いところを直す勇気をもってほしい。実際に樋口くんの企画書はとてもよくなっている。ただし、いきなり具体的なので導入部をていねいに書こうね。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中! 応募要項の詳細は81ページ 75

MSX版『ソーサリアン』発売記念 オリジナル・シナリオ・コンテスト

ORIGINAL SCENARIO CONTEST

フォロー編

もうだいぶ書けたかな。
しめ切りがせまってき
たぞ。さて、今回は悩
めるキミにフォロー特
集といこう！

1月13日(月)のしめ切りに向けてダッシュ!!

あれよあれよのシナリオコンテストである。シナリオの応募ってかなりみんな初めてだったりするはずで、わからないことが多いのでは、ということで今月は読者の細かい疑問に答えるという特集なのである。実際に疑問のお手紙をくれたのはそんなに多くなかったんだけど、いろいろと読んでいるうちに、こ

れって結構悩んだりするかもね、と思われるものが多々あったので、これはいっちょフォローなんかも必要かな、と思い始めた次第。

あれ？ シナリオコンテストって何？ なんて考えている人もいるかもしれない。うーむ、全部話していると夜が明けて朝になって、また夜が明けてしま

いそうなので、かいつまんでいうことにしよう。

要するに、「ソーサリアン」MSX版発売を記念して、MSX・FANオリジナルのシナリオ集を出してしまおう。どうせなら、ユーザーの作ったシナリオでいこう！ というわけでシナリオコンテストの開催に相成ったというわけである。ばち

ぱち。で、応募要項や応募用紙は先月号と先々月号に掲載している。先月号と先々月号を持っている人は応募できないのか。そんなことはないんですね。なんと親切にもMファンは応募用紙のコピーサービスを実施してるんだ。詳しくは右ページの下、応募要項のところを見てちょ！ というわけなのだ。

迷える小羊におくるフォローなのだっ！

●応募用紙は折り曲げてよいのですか？

結構です。

●応募用紙の条件チェックで「アイテムを持って帰る必要がある・ない」とありますか？これは王様の杖のように献上するアイテムのことをいいますか？

違います。これは5本続きのシナリオなどで、1本目のシナリオで得たアイテムを2本目で使うとかそういう場合に必要な設定なので、今回はあんまり、というよりもまったく関係ありません。

●アイテムにかかっている魔法はオリジナルも可能ですか？

ダメ！ 魔法は「ソーサリアン」固有の120の中で処理してちょ。勝手に魔法は作らないように。でも、そのシナリオの中

でだけ役にたつ魔法はOKだ。例えばある宝石がある魔物を倒すのに必要という感じで出てきて、それに好き勝手な魔法の名前をつけてもいい。でも、そんなもん持って帰ってもなんの役にも立たない、というふうになくなっちゃね。

●NPCは複数登場させることができますか？

ダメ！ 1人だけです。これは同時に1人だけというのではなく、シナリオ1本につき1人が限度という意味。ただし、仲間にした後、分かれて再度仲間にするというのはあります。

●シナリオ中にビジュアルシーンを入れたいんだけど。

うーむ。考えるのはただです。入れてください。結果的に入れられなくなるかもしれないけど、

考るだけならいいです。もしもかしたらできるかもしれない。

●縦スクロールにしたいんだけど。

だめです。「ソーサリアン」は横スクロールのゲームなのでマップを縦につないでスクロールさせることはできません。縦の場合は画面切り換えになります。

●シナリオ中で、ある魔法を使

ったかどうかをチェックすることは可能ですか？

うーむ。むずかしい。どの魔法を使ったか使わなかったはいちいちチェックしていません。ただ、あるマップ領域でなんらかの魔法を使ったかどうかだけをチェックするのは可能だと思います。微妙だなー。やってもいいけど、もしダメなとき



のために、代替案を考えておいたほうがいいかも。

●マップを描き変えてしまうのは可能ですか。

可能です。あるモンスターを倒すと地震が起き、今まで通れたところがふさがって、今まで通れなかったところが通れるようになるとか。

●シナリオ中にショップを用意してものを買わせることは可能ですか？

無理だっちゃ／ もううだけならないけど。

●デカキャラは何匹まで使えますか？

モンスターの大きさによって変わてきますが、基本は1匹です。

●NPCをボスにすることはできますか。

できます。

●敵も魔法を使えるようにしたいんだけど。

どうぞ、ご自由に。でも敵の使える魔法も基本の120種類のうちからね。もちろんMPのこ

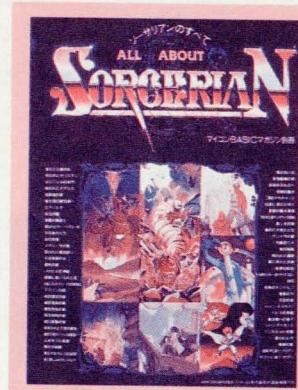
とは心配ないからね。

●NPCって何だ！？

「天の神々たち」のアンナみたいなやつだな。要するにシナリオ中に出てきて、プレイヤーのパーティに加わって、冒険を共にしてくれるキャラのこと。もちろん町に帰るときには別れなくちゃいけない。「メデューサの首」の女の子はぜひともずっと仲間にしたかったのに、残念だったという記憶があるなー。

●『ソーサリアン』をまったく知らないんですが、ぜひ応募してみたいので、『ソーサリアン』のことについて書かれたMファンがほしいのだけど。

残念ながらディスクつきになる前のMファンのバックナンバーは全然ありません。どうしようもないなあ。これじゃあんまりなんで、参考になると思われる本を2冊紹介するっちゃ。1冊目は電波新聞社から出ている『ALL ABOUT SOR CERIAN』(定価2,000円)、2冊目はソフトバンクの『ファ



①『ALL ABOUT SOR CERIAN』(電波新聞社・定価2000円・432ページ)。すべてがわかるマニアの本



②『ファルコム マガジン 1990SUMMER』(ソフトバンク・定価680円・142ページ)。「保存版・ソーサリアン総ガイド」が収められています

ルコムマガジン1990SUMMER (定価680円)。このどちらか片方があれば百人力かな。どちらかというと前者のほうが役に立つんじゃないかと思うよ。

●どんなシナリオでもいいですか。

よござんす、っていつもいつてるじゃありませんか。宇宙人が出てきたっていいし、なんなら宇宙にいったっていいんだ。時間をさかのぼらせていいし。

でも、今回は連続シナリオは募集していないわけだから、シナリオは必ずペントウアに始まって、ペントウアで終わるように。これだけ守ってくれれば、たとえばペントウアのはずれに、宇宙へのトンネルがあって、そこから、別世界に行ってしまえばいいわけでしょう。軽い軽い／＼、これだけフォローしてんだから、シナリオ送れよな／ よろしく／＼でなもんだ。

オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

●賞と賞金

大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・応募者が多いときは抽選)『ソーサリアン』グッズ。その他TAKERU CLUB傑作賞(30名・TAKERU CLUBオリジナルレタ)あり。

●応募

誰でも応募可能。「ソーサリアン」をやったことがなくても、「MSX・FAN」を買ったことがなくてもかまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。用紙に関しては下の欄に入手方法が書いてあります。

●作品の内容

未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもちろんのこと小説やマンガなどですぐに発売されているものはすべて除きます。

●しめ切り

1992年1月13日(当日の消印有効)

●発表

1992年4月8日発売予定のMファン5月情報号で。いまのところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思います。

●応募にあたっての大事な注意点

応募用紙のコピーサービスについて

今回のコンテストには応募用紙(全部で7種類)での応募が原則です。したがって、Mファンの先月号、先々月号を貰わなかった人、またなくしちゃった人など応募用紙がふぞろい、という人のために有料で

①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナリオごとにまとめて、封筒からだしてバラバラになっても大丈夫なようにしてください。
②応募用紙は先月号(12月情報号)と先々月号(11月情報号)に2度に分けて掲載しました。今月号にはありませんが、応募にはその両方が必要です。ただし、「MSX・FAN」を両方貰わなかつた人のための実費によるコピーサービスを行います(下欄参照)。また、このサービスはTAKERU CLUBでも行います。詳しくは、「TAKERU CLUBもあるど創刊号」(TAKERU CLUB会員へ送付)で。
③応募用紙はかならずコピーして使用してください。用紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えないようになっています。あしからず。
④応募用紙は合計7種類になります。

●そのほか

①応募された原稿はすべてお返しできませんので、必要な方はかならずコピーをとっておいてください。
②入賞した作品の版権は徳間書店インターメディア㈱に帰属するものとします。
③審査経過についてのお問い合わせには応じられません。

④TAKERU CLUB会員の人は、応募用紙くそその1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入しない場合は、TAKERU CLUB傑作賞の対象となりません。

●審査委員

加藤正幸氏(日本ファルコム㈱代表取締役社長)／木屋善夫氏(日本ファルコム㈱チーフプログラマー)／箕浦学氏(フライヤー工業㈱新事業推進室マネージャー)／伊藤美登里氏(ファルコン㈱代表取締役)／吉岡平氏(SF作家)／加藤久人氏((有)バショウハウス代表取締役)／北根紀子(本誌編集長)

●シナリオの送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 T M'S MSX・FAN編集部
「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

△応募用紙 裏表▼	11月情報号	<その1>表紙用
	12月情報号	<その2>アイテム
		<その3>シナリオ全文
		<その4>MAPデータ
		<その5>NPCとモンスターのデータ
		<その6>登場人物のデータ
		<その7>ゲームをクリアする最短ルート

コピーサービスを行います。

住所、氏名を明記し、72円切手をはった返信用封筒を〒105 東京都港区新橋4-10-7 T M'S MSX・FAN編集部・ソーサリアン応募用紙ほしい係

まで送ってください。ただし、返信用の封筒のないものや、不備のものはお送りできませんので、あらかじめご容赦ください。なお、この受け付けは、12月10日着までのものに限らせていただきます。

今月の

移植のことなら
ぱおぱおにおまかせ

移植情報

わーいわい!『シムシティ』の移植が決定したぞ。ね、寝耳にミミズの大ニュースでしょ。あんなに無理無理っていってたのに、どうしたことなんでしょ、とか思わないではないけれど、うれしいことに変わりはない。いまのところ、出るってことが決まっただけで、MSX2シリーズ用になるか、ターボR専用か、とかはまだ皆目わからない。もちろん価格、発売日、内容、

ようするにオリジナル版と同じなのかファミコン版に近いのか、などなど全然わからない。発売は来年の春以降ということで、かなり先の話だ。とにかく、いまは「出すぞ!」という気合いだけである。なんら現実的なスケジュールは決まっていない、というか外に出せないということか。ともかくそんな感じ。

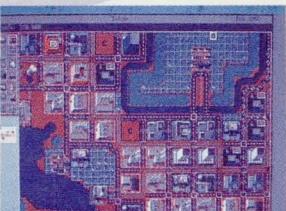
この『シムシティ』、作者はマクシス社のウィル・ライトと

『シムシティ』ついに移植決定!!

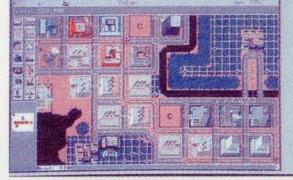
世界のパソコンを制覇した究極の大ヒット作なんだね
ー。作者はすでに『シムシティ2』を開発中らしい。



▲AMIGA版



▲X68000版



▲PC-9801版



▲スーパーファミコン版

いう天才でこの『シムシティ』を皮切りに『シムアース』『シムアント』とシムシリーズを発表し続けている。『シムアント』はこの原稿を書いている段階ではまだ発売されていないが、注目作で、何よりもまず、その発想の奇抜さでみんながびっくりしている。町から惑星に行ったんだから、次は宇宙かなどと凡人をして想像させていたのだが、なんと蟻の生活をシミュレートしているわけである。

これなんかもMSXに移植されるといいなどと思うわけである。

ま、とにかくオリジナルのマッキントッシュ版を始めとして、AMIGA、IBM-PC、PC-98、FM TOWNS、X68000、

スーパーファミまでありとあらゆるパソコン、ゲーム機に移植されているゲーム。こんなゲーム最近はないよね。ぱおぱおはこのオリジナルの製造元マクシス社の社員バッジを持っている。すいぶん儲けたんだろうな、と思うからそれにあやかろうというわけである。

今月はもうひとつグッドなニュースがあるのである。『プリンセスマーカー』の発売が決まりそうだ、とか決まったとか書いてきたけど、正式に発売元が発表できるようになった。あのマイクロキャビンである! 実績十分で、これはできのいいものが期待できそうだ。明日は明るい!

今月の移植希望ゲームベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	120
2	2	シムシティ	イマジニア	PG	80
3	7	プリンセスマーカー	ガイナックス	P	66
4	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	47
5	6	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	44
6	5	ストリートファイターII	カプコン	A	42
7	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	41
8	9	ダイナソア	日本ファルコム	P	34
9	11	大戦略III'90	システムソフト	P	23
10	19	プランディッシュ	日本ファルコム	P	18
10	15	天地を喰らう	カプコン	GA	18
10	16	ジーザスII	エニックス	P	18
13	13	ロードモナーク	日本ファルコム	P	15
13	43	ランス3	アリスソフト	P	15
13	12	ファイナルファイト	カプコン	GA	15
16	10	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	14
17	27	ポビュラス	イマジニア	PG	12
18	16	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	11
19	22	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	G	10
19	23	アーカスIII	ウルフチーム	P	10

■11月号アンケートハガキ1000通より集計

※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードの意味。

②はMSXへの移植が決定済みのゲームです。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1087
2	2	シムシティ	イマジニア	PG	876
3	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	503
4	4	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	489
5	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	483
6	6	大戦略III'90	システムソフト	P	403
7	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	346
8	8	天地を喰らう	カプコン	GA	316
9	9	ポビュラス	イマジニア	PG	296
10	11	プリンセスマーカー	ガイナックス	P	271

■1991年1月号より11月号までの集計

投

稿

あ

り

が

と

う

9月期整理分(12月情報号採用対象者分より)

ファンダム

●北海道
SOS 他①／松田祐一
ドワーブ星へようこそ 他①／佐藤貴行
DUNGEON QUEST／古館孝二

●青森県
ILLUSION／横山勇太
●群馬県
壁崩しゲーム、と思いや～／山下佳之
FRONT OF THE PILLARS／宮本正太郎

●茨城県
空を飛ぼう！／小林靖彦
基準VER.1.0／大中邦彦
●千葉県
沈め！／谷敏行
CATCH／伊藤信貴
●埼玉県
SFSMS／伊藤文寿
ELECTRON／新井敦仁
●東京都
GUN² 他④／鹿島信二

DANGEON HAWK 他①／伊藤章太郎
TOWER／岸間航
PERGRA／谷口彰一
●神奈川県
04SPIRIT／吉川忠彦
CHARTER BATTLE／井口輝彦
Race／原貴幸
●新潟県
排他的論理和のパズル 他①／鈴木幹也
●岐阜県
時代が求めた16BIT／片岡修
CITY BOY／柴田義雄
●三重県
うおおおお!! 他②／大西良一
THE-TEN／沢田正行

●滋賀県
BATTLE／森川知典
●大阪府
せっけんつるんっ 他①／益山和也
ナイトレース 他①／芝田雅樹
どうくつたんけん／北川純次
よけろー 他③／竹内陽一
MIRROR／福田陽介

THE BATTLE OF KING／高橋理洋
●京都府
電子方眼紙I号／吉野雅博
●兵庫県
ドラゴン君の蝶退治大作戦／勝田憲弘
WALL2／長尾隆司

おといれさぶちゃん／六車正人
●岡山县
キック・バトル／佐藤宏行
●徳島県
Only fight／平島洋二
●福岡県
温泉紀行／宮原慎士
混乱回転男／兼田和男
コイン・バニック／西一爾
●大分県
だるまさん転倒。他②／長尾泰秀
(選考日9月13日)

AVフォーラム

●北海道
白鳥のポーズ 他①／佐藤貴行

●青森県
ありじごく／田嶋孝裕
●岩手県
教師Kの暴言 他③／菊池健夫
トマホーク発射! 他①／中崎孝司

●福島県
砂漠 他②／今津善行
●埼玉県
フジTVの夜中／小金沢聰
おつきさま／高橋輝行
だんす 他①／加藤晋一
DJ／岩本圭介

●千葉県
指パッチン百連発／大目方裕二
文字変化／木場勇一郎
木片 他②／蒔田茂幸

●東京都
風鈴／谷口洋之
タンスのDance／国弘政則
ダンスステージ／竹中智
●神奈川県
昔の世界 他②／平沢伸一郎

●新潟県
鼓動／水落博英
●岐阜県
LINEの魔術師／馬場淳一
●静岡県
きんちよおる／鈴木進吾
金縛り 他③／高橋英昭
●愛知県
カガミの中のマリオネット／下松宏章

●三重県
人間の体温／大西良一
●滋賀県
LINE&CIRCLE～／塚本喬史
●大阪県
うげっっ／広田大介
もとラブリー選手が泥棒をつかました!!／宮崎亮
タやけ／田辺真士
しゃどう 他⑤／竹内陽一
●兵庫県
す／石田敦英
みやかのスケッチブック／山田泰司
GUN 他②／長谷川誠

●岡山县
ダンス？／木村大輔
●広島県
768人のカーニバル 他①／神田里志
BREAK*ダンス！／山本孝経
●福岡県
ながーい書き初め 他①／内海豊
72ドットのエクスター／兼田和男
●大分県
CLS／野島智司
(選考日9月24日)

FM音楽館

●青森県
ヴィザードリィ3「ボルトック商店」 他②／後村寿明
大航海時代「洋上北部」／小糸一哉
混合X 他③／大黒谷昭憲
●岩手県
暗闇 他④／小林尚
●茨城県
ソーサリアン「盗賊達の塔・メジャーデーモン」 他②／関山健一

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は12月情報号掲載選考のために9月でしめた分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字であります。また、選考日とあるのは実際に投稿の選考を行った日です。

●神奈川県
牧場／中山晋
●長野県
SOIR／長嶋陽一

●静岡県
MAGIC／杉山直樹
カブトムシVS.クワガタ 他①／鈴木淳一
夏のアトラクション 他①／飛田修一

●愛知県
月／向井裕介
奇術師か魔術師か／加藤由紀子
●京都府
旅立ち／岡本勝

●大阪府
地図にない街／須田訓朗
桃園 他⑧／梅本亜樹
トラウルマンVSラジゴ 他②／銀治賢太郎

美女と野獣!?／寺西弘和
チエイサー～追跡者～／井上誠
夕焼けのスライム 他②／藤田幸弘

●奈良県
マロ・リザ／二宮靖智
●鳥取県
うみ／田村亘
●岡山县
世に名だたる勇敢なfighterレムとその助手のwitchライア／遠野大輔

サンさんの夏／実石哲也
無題／川崎資文
●福岡県
空間と横向く女／深堀創一郎

忍者 他③／瓜生誠
●長崎県
魔王と勇者／田野下貴光
●熊本県
WASH／×3／足利幸治

●鹿児島県
森の中の少女達／濱田知子
Witch!／川畠博嗣
☆紙芝居部門

●東京都
暴れん坊の將軍／江藤誠也
●大阪府
MSX 3／銀治賢太郎

●岡山县
ジャバニーズセールスマン／山部猛
●愛媛県
食物連鎖／越智大作
(選考日9月24日)

ほほ梅庵のCGコンテスト

☆イラスト部門
●岩手県
ジ・エンド・オブ・ア・ムーン／佐々木周

●宮城县
DONGON／小林好隆
●群馬県
闇の死神／山下佳之

●埼玉県
池ボチャッ／山崎聖卓
●東京都
山と戦士 他②／沢崎誠

反重力バイク新発売／松岡浩二
が★ちょーん 他②／水野代々子
Smile／迫田秀和

夏の終わり／大喜多美香
●神奈川県
牧場／中山晋
●長野県
SOIR／長嶋陽一
●静岡県
MAGIC／杉山直樹
カブトムシVS.クワガタ 他①／鈴木淳一
夏のアトラクション 他①／飛田修一
●愛知県
月／向井裕介
奇術師か魔術師か／加藤由紀子
●京都府
旅立ち／岡本勝
●大阪府
地図にない街／須田訓朗
桃園 他⑧／梅本亜樹
トラウルマンVSラジゴ 他②／銀治賢太郎
美女と野獣!?／寺西弘和
チエイサー～追跡者～／井上誠
夕焼けのスライム 他②／藤田幸弘
●奈良県
マロ・リザ／二宮靖智
●鳥取県
うみ／田村亘
●岡山县
世に名だたる勇敢なfighterレムとその助手のwitchライア／遠野大輔
サンさんの夏／実石哲也
無題／川崎資文
●福岡県
空間と横向く女／深堀創一郎
忍者 他③／瓜生誠
●長崎県
魔王と勇者／田野下貴光
●熊本県
WASH／×3／足利幸治
●鹿児島県
森の中の少女達／濱田知子
Witch!／川畠博嗣
☆紙芝居部門
●東京都
暴れん坊の將軍／江藤誠也
●大阪府
MSX 3／銀治賢太郎
●岡山县
ジャバニーズセールスマン／山部猛
●愛媛県
食物連鎖／越智大作
(選考日9月24日)

ゲーム制作講座

●青森県
バラサイト／田嶋孝裕
●宮城县
Cosmos Stations／吉田良

●栃木県
FREEDOM EMPIRE 他①／田村真一
●埼玉県
それゆけ！12支+1／樋口哲夫

●東京都
低規模限定戦争／後藤茂
(選考日9月24日)

す べ て の 投 稿 の あ て 先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

- すべての投稿は上記の住所で受け付けている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インター

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。
ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙を「コピーして一枚に一作品として使用してください。」

投稿ジャンル	例: ファンダムのN画面への応募は①-②		
	<input type="checkbox"/> - <input type="radio"/> <p>①ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門)</p> <p>②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲)</p> <p>③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門)</p> <p>④その他()</p>		
作品名	[ファイル名]		
氏名	フリガナ	()歳 男・女	ペネーム
*「投稿ありがとうございます」掲載時は本名のみとします。			
住所	〒 <input type="text"/> - <input type="text"/> 都道府県	フリガナ	
会	- -	投稿日 1991年 1992年	月 日
アンケート	<p>①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? <input checked="" type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> 雑誌名 <input type="checkbox"/> いいえ</p> <p>年 月頃</p> <p>②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? <input checked="" type="checkbox"/> はい・いいえ</p> <p>年 月号 ページ</p> <p>③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> はい <input type="checkbox"/> 雑誌名 <input type="checkbox"/> 書籍名・CD名 <input type="checkbox"/> 参考にした作品名・記事名</p> <p>年 月号 ページ</p> <p>いいえ</p> <p>④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれれば教えてください。 <input type="checkbox"/> 作曲者 <input type="checkbox"/> 歌手・演奏者</p> <p>⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。 <input type="checkbox"/> ツール名 <input type="checkbox"/> ロードの方法</p> <p>作品コメント</p>		



MSX・FANではひろくみなさんのが投稿を受け付けている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で、音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたテモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人はCGを楽しむ「ほほ梅齋のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとにかく問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN0:W1 DTH40

を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RPG部門 1画面タイプ

リストが1画面(24行)以内の作品

●RPG部門 N画面タイプ

1画面を超えるN画面以内の作品

●RPG部門 10画面タイプ

5画面を超える10画面以内の作品

●FP部門

10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

②プログラムの遊び方、使い方

③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)

④プログラムの資料、解法(RPGなどは

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む

・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないので、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルRPG Mカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞

●第1回季間奨励賞

1月号から3月号に掲載されたRPG部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

●第4回FP部門奨励賞

10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

*両奨励賞とも、1992年4月号で発表をおこないます。また、次回からは奨励賞制度に若干の変更を加える予定です。ご意見などありましたらお寄せください。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBAS1Cのものにかかる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかかる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙に付けてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼と掲載誌。

ほほ梅齋のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を、封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッソイの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

AVフォーラム

エスプリのきいた24字×24行以内(短いものの大歓迎!)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

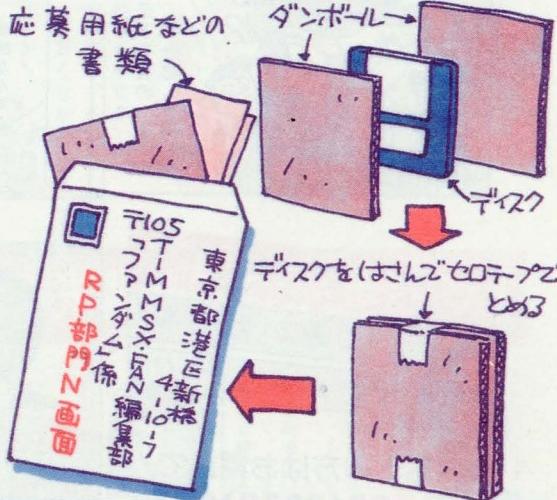
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・

電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした

●理想的なディスクでの応募方法



●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

スバル 暗記法

こうして彼らは勝利した!!



斎藤 均<ん
福島高校(梁川中卒)

暗記法でたやすく学年トップ三冠!

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ！志望校にも合格！

案内書無料急送

- とじこみハガキを
今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!
☆東京 03(3318)6111
受付／朝9時30分～夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15



合格術の神様

●主任講師
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります！
私の暗記テクニックのすべてをお伝えしましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

次はあなた

●偏差値急上昇!! ●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- 英単語1000個をラクラク丸暗記!
- 歴史年表も短期間にアッサリOK!
- 理数の公式や漢字などは通学途中!
- 定期試験なら直前でもバツチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!



●大学受験コース

●高校受験コース

●資格取得・社会常識記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

榎 芳輝くん
一橋大学商学部
(高松高校卒)

合理的に膨大な量をこなす!
受験勉強は何かのヒントで急に成績が上がるものです。僕の場合はスーパー暗記法で一度も合格圏に入ったことのない僕がたった1ヶ月で本番に臨めたのは、実際に合理的に膨大な量をこなせたのです。

●超短時間で主要5科目丸暗記! 試験中、問題を見れば答が自然にわいてくる。
だから中間・期末もバツチリ!!

たの体験が… ●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

偏差値アップにすごい威力!

義塾の看板学部に入れて、こんな強で最も要求されるのが、(2)多くの時間がかかるか、それが、その方法を教えわざつだけのです。その方法を教えわざつ、すごいな。

山岡 信一郎
慶應大学経済学部
(立山高卒)

要領の悪い僕でもできた!

僕は何でも納得がいくまでする性格からか要領が悪く勉強も時間で成績を上げてくれたのがスーパー暗記法です。自信もつき、受験も志望校に見事に合格できました。

藤本 真信
千種高校
(豊国中卒)

世界史を克服して東大合格!

お陰様で今春、東大文理に合格しました。夏休みから日本史などを1ヶ月から世界史を始め、世界史は11月最後の模試まで偏差値50をどう超えなかつた私が何とか新テストで合格したのは暗記法のお陰です。

塙 いづみ
東大文理・上智文学部
(桜蔭学園卒)

志望校に逆転合格!

僕は、このスーパー暗記法による受験必勝法でウケタつたのも同然です。もともと英語が苦手でも同然です。これをやつて3ヶ月で英語の偏差値が17も上がりしました。いた志望校に逆転合格できました。

武南 秀治
海城高校
(文京五中卒)

目覚めよ。——科学が創る影なる都。——

科幻

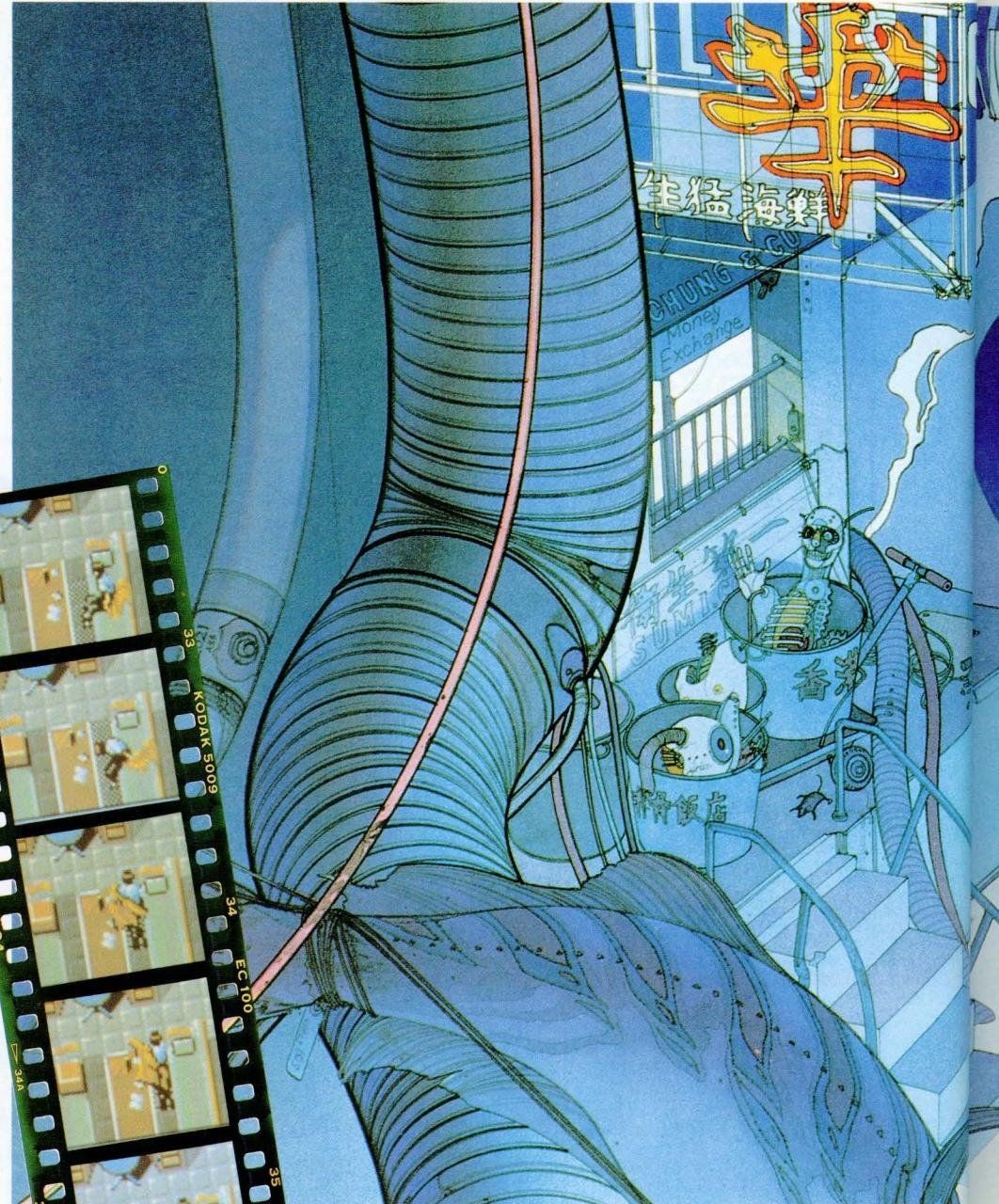
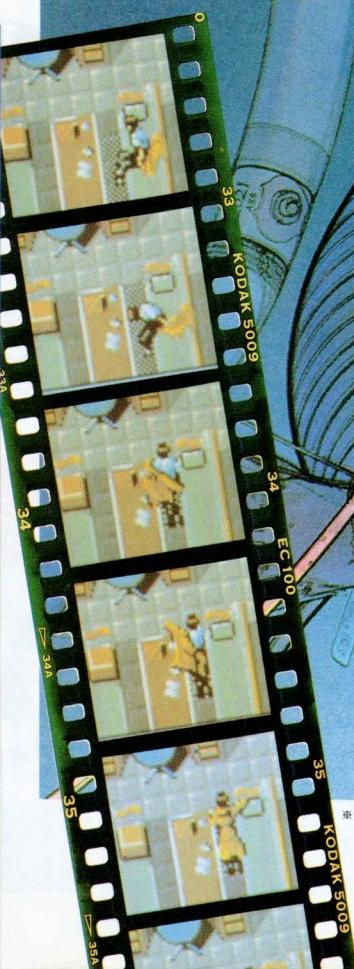
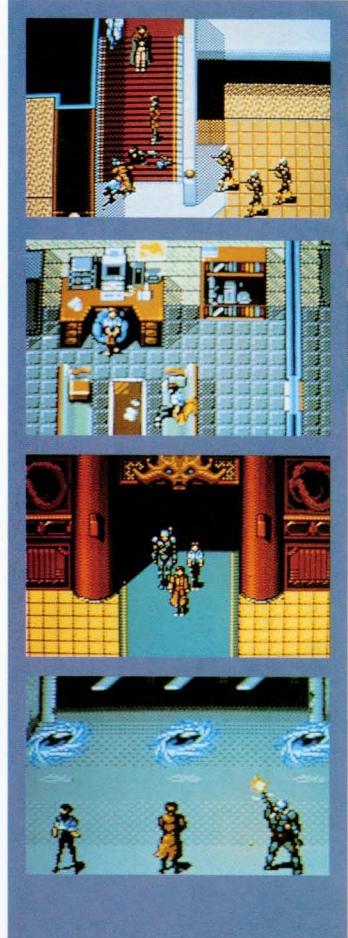
禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者“天人”は、人民警察の対魔特別攻撃班に属する女、“美紅”と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。

PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応 MSX turbo R 専用 RAM ROM 音楽 MSX-MIDI MSX-MIDI対応

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

サイバーパンク!!
超伝奇RPG「幻影都市」
12月14日新発売!!
¥9,800(税別)

- 8等身キャラクタ採用
- キャラクタ演出革命!!
- ジョイパッド&マウスオペレーション可能
- VRシステム Ver.2.5搭載
- MIDI対応



*この列の画面はPC-9801版のものです。

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSION CITY

幻影都市

© 1991 MICRO CABIN CORP.



マイクロキャビン®

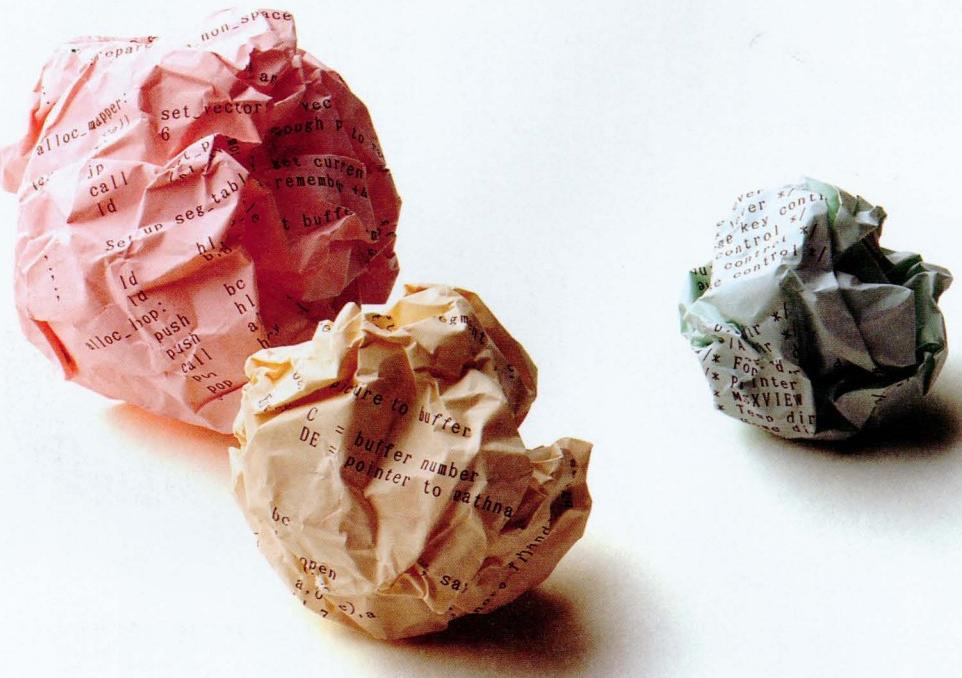
株式会社マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL. 0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎ 0593(53)3611

悩めるプログラマたちへ。

MSX turbo Rのスーパーバイブルをどうぞ。

MSXの楽しさを飛躍的に進化させた[MSX turbo R]の仕様を公開。さらに、日本語MSX-DOS2も解説し、MSXView、MSX-MIDIなどのスペックをも初公開しました。『MSX-Datapack turbo R版』は、MSX turbo Rの公開可能な全仕様とサンプルプログラムをセットにした『MSX-Datapack』の続編。この2本は、プログラマ必携のMSXバイブルになっています。



近日発売予定

MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版
[エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン]

MSX、MSX2、MSX2+のスペックシートMSX-Datapack [エムエスエックス・データパック]

MSX-Datapack turbo R 版

価格12,000円(送料1,000円)

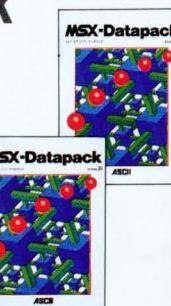
■ 内容：

- マニュアル編……MSX turbo R(ハードウェア、BASIC、BIOS)、MSX-DOS2(コマンド、Disk BASIC、ファンクション、プログラムインターフェイス、日本語処理)、MSXViewの機能と構成、基本データ構造、ディスプレイマネージャー、ビットブロックマネージャー、グラフパック、フォントパック、MSX-MIDI(ハードウェア、BASIC)、R800インストラクション表など
- ソフトウェア編……ファイルハンドルの使用法(アセンブラー)、MSXViewアプリケーションの作成法(アセンブラー、C)、MSX-MIDIアプリケーションの作成法(アセンブラー)、メモリマッパーの使用法(アセンブラー)など
- 対応機種：MSX turbo R ■ 対応OS：MSX-DOS2 ■ メディア：3.5-2DD

MSX-Datapack

価格12,000円
(送料1,000円)

好評発売中



【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。
● MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておらずません。◆全国有名パソコンショップでお求めください。

ミュー・シオス [A1GT及びA1ST+μ·PACK専用]

新発売 定価29,800円(税別)

基本仕様

システム立ち上げ後、システムディスクは必要がないため、ユーザーズディスクのセーブ・ロードが便利／入力イベント総数3万以上／全16トラック
4分音符分解能=96／外部同期可能／指定MIDIチャンネル1～16／小節ナンバー、ビート(拍)、クロック指定によるイベント発生入力方式
休符は入力する必要がありません。入力により自動的にステップカウントアップ／リアルタイムレコーディング ノーマル、パンチインパンチアウト、ループ、小節線自動挿入 各種フィルター機能 チャンネル、プログラムナンバー、ペロシティ、コントロールチェンジ、ピッチベント、アフタータッチ、テンポMIDIMIXされ、入力と演奏の混在可能／ステップレコードティング(高速エディットタイプ) 外部シンセサイザー、グラフィックキーボード、ハソコンキーボード
よりノートナンバー及びノートホールム入力。小節線自動挿入、その他 全てのMIDIデータはパソコンキーボードより入力／リアルタイムタイミングレコーディング あらかじめノートデータのみを適当に入力しておき、タイミングのみをリアルタイムレコーディング可能シンセのキーボードを指一本でタイミングごとに打つだけで、和音・単音にかかわらず入力可能／編集コマンド 各パラメータの個別もしくは



μ·SIOS

T3/01

μ·PACK

ミュー・パック [A1ST]専用

年末発売予定 予価19,800円(税別)

ハナソニック、A1STをA1GT並みの性能にするカートリッジ。

内容 MIDI I/O+256キロバイトRAM+拡張BASIC ROM

SAURUS LUNCH μ#1

「μ-SIOS専用データ集」

発売予定 3,400円(税別)

SAURUS LUNCH Vol.5

MSX・FANとびら絵CG特集

好評発売中 定価3,400円(税別)

全てを同時に小節ごとでも高速変更可能 ノートナンバー、ペロシティ、クロック、プログラムナンバー、コントロールチェンジ/VIEWブラインド エディット中に見たいデータのみを見ることが可能。必要なないデータは表示しない等の指定が可能。又、MIDIデータの直接表示も可能／各トラックのマージやリミックス等が可能／変拍子入力可能／パターン作成及びその演奏も可能 1小節ごとにパターンをつくっておきそのナンバーを並べてのソング演奏可能 パターン数99 ソング数99／リズムパターンモード リズム1kit14音を8kitまで使用可能。パターンごとのkit No. 指定可能 パターン作成は基盤形パネルにチップを置いていく方式 全てのデータにペロシティを個別に指定可能 パターン数99 ソング数999×8 ※MIDI IN時はマウスでのカーソル移動ができなくなります。ダンフモード、エクスクルーシブデータ等のパックアップに最大64Kバイト確保していますので、バルクのデータの送受信等に使用可能。(ONEWAY方式のみ)



CO·DEUZ COMPUTER CO.,LTD.

(株)ビツツー
(株)コデューコンピュータ

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14 東宮パレス神宮401 TEL.03(3479)4558 FAX.03(3479)4117



「ファイル」を使ってなにができるか

#31 シーケンシャルファイル、ランダムファイル

オープン。そういえば「ファイル」という妖怪がいた。ディスクのなかとはかぎらずいろんなところに現れ、そのうえ、2種類いるらしい。クローズ。

ファイル わたしがたまたまた見たマニユアルには「ファイルとは意味を持つ情報の集まりのことです」と書いてあった。これは半分まちがっている。たしかにその意味で使うことが多いが、プログラム中では、「ファイルとは意味を持つ情報の集まりを入れる入れ物のことです」が正しい。

互換RAMディスク MSX 2からある旧RAMディスク。この互換RAMディスクは、使用するファイル名のまえに「MEM:」というデバイス名を入れて、あるいは「フロッピーディスクのように使える。ただし、プログラムファイルの場合は、アスキーセーブしかできない(ふつうにセーブしてもかなづアスキーセーブになる)し、データファイルの場合はシーケンシャルファイルだけが使える。

シーケンシャルファイル シーケンシャル(sequential)には「順番に」という意味がある。文字どおり、つねに順番にデータを取り扱うファイルだ。

ランダムファイル ランダムアクセスファイルともいい、そのファイルのどこにデータがあっても、みなおなじようにアクセスできるファイルのことをいう。このランダムは、RAM(ランダムアクセスメモリ)の「ランダム」とおなじ気持ちで使われている。

あやしい「ファイル」

■ファイルの意味をめぐって

ファイルということばは、いろんなところで使われ、いろんな意味を持っている。もとは1つの意味からわかれ、いいように使われているうちに妖怪のようなことばになってしまったのだが、もっとも重要でかつおもしろい「ファイル」だけにかぎつても、けっこう妖怪である。

今回のピクニックは、この妖怪の正体をみきわめるための旅になる(予定)。みきわめるだけなので、細かい話はどんどんすっとばし、1つ、2つのサンプルにとどめた。

今回のBASICピクニックで使用しているプログラムは、すべてディスクに収録されていない。これにはいろんな理由があるが、ようするにまことにあわなかつたのである。この付録ディスク時代にまったく申しわけないがそれぞれ打ちこんでほしい。

たんに、ファイルというと、わたしには、おもに「整理された書類の束」というイメージがあるのだが、どうだろうか。

英和辞典とか国語辞典にはどう書いてあるか。

●小学館ランダムハウス英和大辞典／第1版(小学館)

file [fail] *n.,v.* (files,fil·ing)—*n.* 1 (書類・手紙などを整理して入れておく) 整理保存用具、ファイル(紙ばさみ・状差し・書類とじ・小箱・整理だんすなど)。 2 (整理された新聞・書類・記録などの)とじ込み……(中略) 7 目録、名簿(list,roll)

●広辞苑／第1版(岩波書店)

ファイル [file] しょ るい とじ 書類綴。書類挟。状さし。綴込書類。(ふりがなは編集部)。

もともと、ファイルとは「紙ばさみ」のような保存用具のことといい、それが紙ばさみで綴じ

てある「書類」のほうへも意味が広がったのだろう。こういうふうに、あるもの的一部分の名称(ファイル=紙ばさみ)を使ってそれ全体(紙ばさみでとじられた書類)を呼ぶことを換喻といふ。一般に、用語の混乱は換喻のせいであることが多い。

■ファイル=整理だんす

このようにもともと混乱気味の用語をそのままコンピュータに持ちこんだのが、これから探りにいく「ファイル」だ。日常生活では多少混乱した状態で使われても実害はないが、コンピュータの世界で混乱していくはちょっと困る。

コンピュータのなかでも日常的に使うファイルと、プログラムのなかで使うファイルというふうに、大きくわかっている。問題は後者で、適当な名前を考えてみると、先に見たランダムハウスのなかにあった「整理だ

■リスト1 シーケンシャルなグルグル

```

10 DEFINT A-Z:SCREEN 0:COLOR 15,4,7:PRINT
T "SELECT >>> SETTING":PRINT "ANY >>>
GURUGURU":IF INPUT$(1)=CHR$(24) THEN 60
20 SCREEN 5:OPEN"MEM:DATA" FOR INPUT AS
#1:PSET (133,100)
30 INPUT #1,X,Y:LINE -(X,Y)
40 IF EOF(1) THEN CLOSE ELSE 30
50 IF STRIG(0) THEN 20 ELSE 50
60 CALL MEMINI:OPEN "MEM:DATA" FOR OUTPUT
AS #1:P#=ATN(1)*4/18:R#=5
70 FOR I=0 TO 216:R#=R#+.3:X=128+COS(I*R#
)*R#:Y=100+SIN(I*R#)*R#:PRINT #1,X,Y:NE
XT:CLOSE:SETBEEP4:BEEP:SETBEEP1:GOTO 10

```

んす」である。

プログラムにおけるファイルとは、データの集まりが主体ではなく、その入れ物や形式のほうに意味の重点がある。入れ物のことをいっているのか、データの集まりのことをいっているのかピンと来なかつたら、迷わず入れ物と思えばまちがいない。

さて、ようやく具体的な話に入ることにしよう。コンピュータで使うファイルは、
①プログラムファイル
②データファイル
の2種類がある。プログラムファイルとは、BASICやマシン語のプログラムを保存するもので、データファイルとは、プログラムで使うデータを入れたり出したりするものだ。

しかし、たんにファイルというときは、①と②をあわせてい

っているか、②だけの意味で使っているかのどちらかだ。とくに、プログラムのなかで「ファイルをオープンして……」などというときは、100パーセント、②の意味だけで使っている。

わたしがこの記事で探ろうとしていた「ファイル」も、じつはこの「データファイル」だったのである。

このデータファイルも、データを受け入れることしかできないファイルや、引き出しが1つしかないファイル、たくさんあるファイルなど、いろいろある。

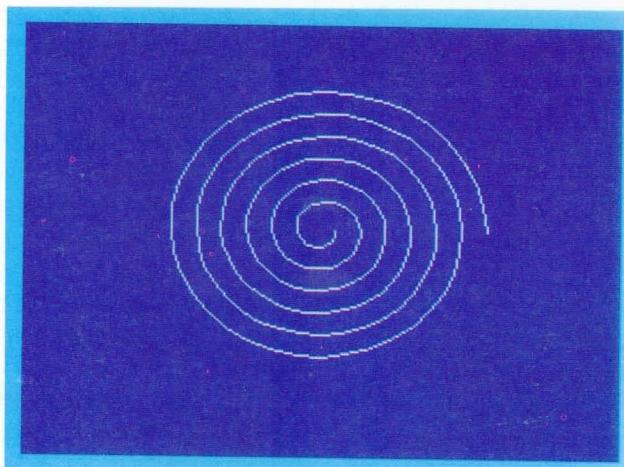
ファイルを置く場所や具体的機能などを問わず、全体の構造で分類してみると、データファイルには、

①シーケンシャルファイル
②ランダムファイルの2つとおりがある。それぞれどういうもの

リスト1の解説

【使い方】SELECTキーを押すとデータの計算とファイルへの保存がはじまり、終わるとピンポンと鳴る。最初の画面にもどるので、あとは、スペースキーを押すたびに渦巻きをかく。リセットか互換RAMディスクをいじるかしないかぎり、ずっとデータは生きている。

【プログラム解説】●行10=初期設定ほか／入力待ち(SELECTキーなら行60へ)。それ以外は次の行へ)●行20=画面設定／互換RAMディスクの「DATA」を、入力用に#1として開く／初期座標指定●行30=ファイル#1から、X、Yのデータを読みこみ、座標を線でつなぐ●行40=ファイルが終わりなら閉めて次の行へ、まだデータが残っていれば行30へ●行50=スペースキー入力待ち(押されれば行20へ)●行60=互換RAMディスク初期化／互換RAMディスクのなかに「DATA」という名前で出力用に#1として開く／変数初期化(P#=10度をラジアンに変換した数値、R#=渦巻き描画用の半径初期値)●行70=渦巻き用データ計算／ファイルを閉める／終了音／行10へもどる



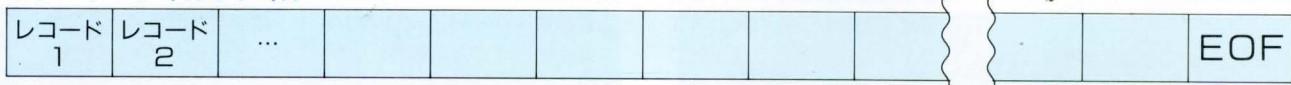
●先にデータを計算してシーケンシャルファイルに入れ、それを取り出しながら描画。速いからは、図1の解説と次ページで説明する。

リスト1は、あらかじめ渦巻きをかくための座標217組を計算して互換RAMディスク内に設けたシーケンシャルファイル

に保存しておき、あとでそのファイルから取り出しながら一気にかくプログラムだ。データを保存したり、取り出したりするという点で、ファイルの典型的な使用例といえるだろう。

■図1 シーケンシャルファイルとランダムファイルのデータ構造例

●シーケンシャルファイル



●ランダムファイル



■シーケンシャルファイル たとえといえば、たった1個の引き出ししかない整理だんす。引き出しなのに、さまざまな仕切りがあり、仕切り1つ1つが「レコード」と呼ばれる。データを入れるときは、手前から奥へ順番にしか入れられず、取り出すときもやはり手前から奥へ順番にしか取り出せない。

■ランダムファイル(ランダムアクセスファイルともいう) 引き出しをいくつも持った整理だんすで、引き出し1つがレコードに対応する。引き出しななは専用の文字変数に対応するように仕切られていて、その仕切り方も大きさもすべての引き出しがおなじ規格になっている。ある引き出しにデータを入れた直後、離れた別の引き出しからデータを取り出すなど、データの入出力が自由自在にできる。

ファイル番号 「～A S #1」の「#1」がファイル番号。シーケンシャルファイルにせよ、ランダムファイルにせよ、いちどファイルを開いたあとはこのファイル番号で指定して読み書きする。

ファイル番号は、「オープン可能なファイルの数」までしかつけられない。「オープン可能なファイルの数」とは、そのときいちどに開けられるファイルの数ということ。電源オンしたときは1。これを増やすには、
MAXFILE=n

という命令(nがファイルの数)で設定すればいい。ファイルを活用するようになると、どうしても複数ファイルをいちどにあけておく必要が出てくるため、この命令を避けて通れない。

データファイル ここではおもにディスクのなかに作られるファイルのことばかりを書いているが、データファイルのなかには、出力専用のファイルもある。その1つが、よく使われる

OPEN "GRP:" A S #1
というものの、これはグラフィック画面(デバイス名"GRP:")をファイルとしてオープンしている。ファイルスペックが省略され、ふつうなら必要なモード(FOR OUTPUT)も省略されているが、これもシーケンシャルファイルの1種なのだ。

このファイルにたとえば、
PRINT #1, "ABC"

などと出力すれば、グラフィック画面上に「ABC」という文字が現れる。

また、同様にテキスト画面「CRT:」やプリンタ「LPT:」なども使える。

バッファ ランダムファイルは、同一規格のレコードを複数個、それぞれ並列して扱っている。レコードにデータを書きこむ命令がPUT、レコードからデータを取り出す命令がGETだが、このとき、どちらの場合もいったん、メモリのある部分を中継地点として使う。この中継地点をバッファといい、ランダムファイルでは、FILED文で、そのバッファにいくつかの文字変数を割り当て、以後その文字変数が、ファイルとプログラムとのあいだにたって、データのやりとりをしてくる。以上、図2参照。

ランダムファイルの日記帳

■OPENされるファイル

今回の記事の中心テーマになっている「ファイル」、つまり「整理だんす」と訳したほうがわかりやすいと思われる「ファイル」は、OPENという命令に関わるものだ。

ファイルとしての整理だんすには、ふだんシャッターが降りている。そこで、ファイルを使うには、シャッターを開けるところからはじめなくてはいけない。シャッターを開ける命令がOPEN～

という命令だ。この命令のあとに続く「～」には、ファイルスペック(ファイル名と拡張子をあわせたもの)に続いて、ファイル形式やファイル番号(ファイルの整理番号)の指定が来る。ここで、聞くファイルの性質が決められるのだ。

そのファイルの性質に2種類あり、それが前ページで述べたシーケンシャルファイルとランダムファイルであった。

つまり、シーケンシャルファイルか、ランダムファイルかは、OPENしたときにはじめて決まるものであり、ディスクに入っているデータがどういうものかとは関係ない。

さきほどの比喩を続けていいうなら、シャッターを開けるときにとなえた呪文に応じて、現れた整理だんすが、たとえ、おなじファイルスペックでも、奥の

深い引き出しが1つしかないものだったり、おなじ規格の引き出しがいくつもあるものだったりするというわけだ。

ここからしても、データファイルに関するかぎり、ファイルとはデータの集まりではなく、扱い方の形式(整理だんすの形状)のことなのだということがわかるだろう。

■2つのファイルの長所・短所

シーケンシャルファイルとランダムファイルは、どういう違いがあり、どういうふうに使いわかるのか。

そのまえにどうやって使うのかを説明していないが、これは、それぞれのファイル形式ごとにくわしくやるほかないので、使い方の説明は、次回にまわすことにしたい。

さて、どう違うのか。

シーケンシャルファイルは、使い方はかんたんだが、単純にしか使えない。ランダムファイルは、使い方はやや複雑だが、柔軟で幅広い使いができる。

たとえば、シーケンシャルファイルには、数値も文字も入れられるし、入れ方も表示のときに使うPRINT文とほとんどおなじ命令で、わかりやすい。取り出すときも、ただ命令をくりかえすだけで次々にデータを取り出せる。

使い勝手は、READ、DATA文にとてもよく似ている。

違うのは、DATA文はプログラム自身が書き換えることはできないが、シーケンシャルファイルはデータを追加したり、新しい内容にしたりすることができるという点だ。

しかし、そうはいっても、頭から順にしか取り出せないし、ファイルにデータを入れると、ファイルからデータを取り出すときは、OPEN文で指定しなおさなくてはいけない。

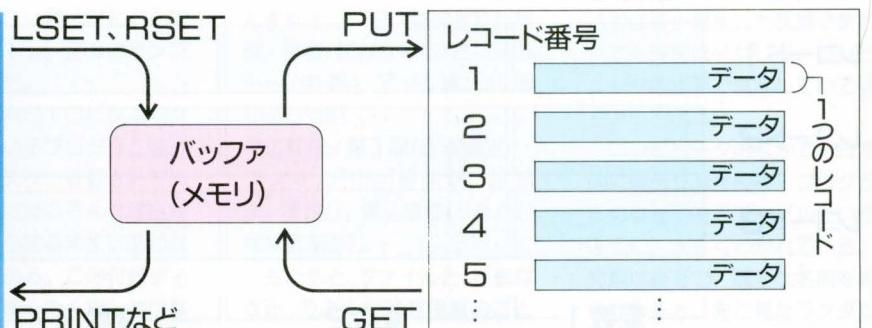
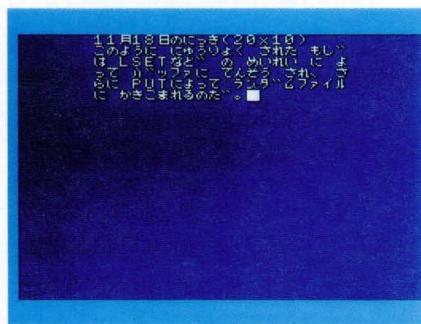
一方、ランダムファイルは、自由にデータを出したり入れたりできる。いったん開いてしまえば、やや使い方は限定されているものの、メモリのように自由な読み書きができる。そんなランダムファイルの利用例がリスト2、3の200字日記だ。これは、以前、プロコレで掲載したものを改造したものだ。

ただし、ランダムファイルにも、文字型しか扱えない(数値を扱うときは特別な関数を使う)とか、あらじめ決めておいた文字型変数を通じてしか、ファイルへの読み書きができない、フロッピーディスクかOS2のRAMディスク(互換RAMディスクは不可)でしか使えないなどの制約がある。

などと、抽象的な話ばかりで終わってしまったが、次回は、まず、シーケンシャルファイルに的をしぼって、その楽しい使い途を考えてみよう。

■図2 ランダムファイルのデータのやりとり

画面



■リスト2 日記帳をディスクに作る

```

10 '●●● ニッキ ノ ショキカ
20 CLEAR 800:SCREEN 1:WIDTH 29
30 PRINT "にっきを しょきかします"
40 PRINT "よういは いいで" "すか(Y/N)":A$=INPUT$(1)
50 IF NOT(A$="Y" OR A$="y") THEN PRINT "やめました":END
60 PRINT "にっき しょきか中 30秒でいと" "まつてくた" "さい"
70 OPEN "DIARY.TXT" AS #1 LEN=200:FIELD #1,200 AS A$:FOR I=1 TO 12*31:LSET A$=STRINGS(200," "):PUT #1,I:NEXT:PRINT "しゅうりょう":CLOSE

```

■リスト3 日記の読み書き

```

10 '●●● ショキセッティ
20 CLEAR 800:COLOR 15,4,7:SCREEN 1:KEYOF F:WIDTH 20:ON STOP GOSUB 140:STOP ON:DEF FNK=PEEK(&HFAFC)
30 '●●● ランダムファイル ノ セッティ
40 OPEN "DIARY.TXT" AS #1 LEN=200
50 FIELD #1,200 AS A$
60 '●●● ニッキ ノ ヨミカキ
70 CLS:INPUT"ひづけ(月,日)":M,D:A=M*31+D-31
80 IF M<1 + M>12 + D<1 + D>31 THEN 70
90 POKE &HFAFC,FNK AND 254:INPUT "よむ(R)かく(W)":R$:ON INSTR(" RrWw",R$)=2+1 GOTO 90,100,120
100 '●●● ヨム
110 GET #1,A:CLS:PRINT USING "#月##日":M:D:PRINT A$:LOCATE 5,20:PRINT "HIT SPACE":FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:FOR I=0 TO 1:I=-(INKEY$>")":NEXT:GOTO 60
120 '●●● カク
130 CLS:PRINT USING "#月##日のにっき(20×10)":M:D:POKE &HFAFC,FNK OR 1:LINEINPUT R$:LET A$=R$:PUT #1,A:GOTO 60
140 '●●● CTRL+STOP
150 CLOSE:POKE &HFAFC,FNK AND 254:PRINT "おわり":END

```

リスト2の解説

【使い方】リスト3で読み書きするための日記帳を作成する。ディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(1)を実行して出された数値が、73以上なければそのディスクには日記帳を作成することができないので注意。できるだけ、空き容量の多いディスクを使ってほしい。さて、リスト2の使い方は、実行したあとメッセージに従って適切なキーを押す。最後のところでは、Y(Y)キー以外を押すと、ぜんぶNキー(ノー)を押したことになてしまうので注意してほしい。

【プログラム解説】●行10～50 日記の初期化準備／最後にY(Y)キー以外のキーが押されたらやめてしまう●行60 メッセージ●行70 「DIARY.TXT」というファイルスペックで1レコード200バイトのランダムファイルを開く／1年ぶん(じつさいにはそれ以上)のディスクの記憶領域にスペースを埋めて領域を確保／ファイルを閉じて終了。

リスト3の解説

【使い方】リスト2で作った日記帳に日記を書くためのプログラム。実行すると、「ひづけ(月,日)?」と聞いてくる。書きたい日付、または読みたい日付を入力(12月25日なら、「12,25」とカンマで区切って入力)。日付の入力後、「よむ(R)かく(W)?」と聞いてくるので、それぞれ読むならR、書くならWのキーを押す。読む場合は、その日付の日記を表示し、スペースキー入力待ち。書く場合は、自動的にローマ字かな入力モードになるので、ローマ字で日記を書く(かなキーを押せば英数字モードになる)。ローマ字かな入力にもどるにはSHIFT+T(かな)。書くときは、1日のぶんが終わるまでリターンキーは押さない(リターンキーを押すと、そのときに書いてある内容をその日の日記として登録する)。ただし、1日のぶんは、それぞれ200字(10行)以内。

【プログラム解説】●行10～20 初期設定/STOPキー割り込み先の指定/STOPキー割り込みの許可/ユーザー定義関数の定義(BASICのワークエリア中にあるローマ字かな変換モードの切り替えスイッチの値)●行30～50 「DIARY.TXT」というファイルスペックで1レコード200バイトのランダムファイルを開く(バッファに割り当てる変数はA\$)●行60～70 日付入力(M=月, D=日)/日月からそれに相当するレコード番号Aを計算●行80 ありえない日付をチェック(ただし、0月1日や12月40日はなくなるが、2月31日は見逃してしまう)●行90 英文字モードに切り替え/読むか書くかの選択/それに応じて、もどる、行100へ、行120への3つのうち1つへ飛ぶ●行100～110 日記を読む(日付を表示/日付に応じたレコード番号Aにあるデータを表示/スペーキー入力待ち/キーパップフクリア)/行60へ●行120～130 日記を書く(日付を表示/ローマ字かな入力モードに切り替え/文字入力受け付け/バッファに転送/日付に応じたレコード番号にバッファに文字データを転送)/行60へ●行140～150 STOPキー割り込み処理サブ(ファイルを閉じ、英数字モードにもどして終了)

ひづけ(月,日)? 1,1 ■



1月 1日のにっきて 20×10)
1月 2日ねんとくえは はり せり セロナ
オリンピックだ。ま、カ、ウテ、イのたで
きの や E C どうこ、う に、わく、ヨー
ロツハ、を みにいきたい、ど、おも、う、
ヨーロッカ、の テ イス、コトシの、うば
にキ、いってみたいし。ことしの、うば
んめ、の もくひょう、は ぞれにするた
ももねー。 (あつし) ■

●日付を入力したあと、自動的に英数字モードに切り換わるのでR(読む)かW(書く)を入力。ここでは、「w」を入力

●日付をかねたタイトルの下に日記を書く。1行20字なので10行まで。オーバーするとそのぶん無視される



→P116の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

パソコン通 天国

ネットはCGの宝庫だ!!

CGを描いている人の数はどんどん増えている。「ほほ梅磨のCGコンテスト」あてに送られてくるディスクの数は毎月40枚以上。この傾向はMSXだけに限ったことではなく、他機種でもCGを描く人の数は増加しつづけている。

パソコンでもCGを扱っているシグやボードの人気は高い。それは、PC-9801やX68000で描いたCGをMSXで見ることができる、という共通の画像フォーマットによるところが大きい(この画像フォーマットについては94ページからのフリーウェアの項で説明している)。パソコンを持っている人ならだれでも



①がんばってCGを描く

見られるということで、「自分の描いたCGを多くの人が見てくれるのがうれしい」と感じている人は多い。仲間同士で話して



②完成したらアップロードする



いつも黒い画面に白い文字というちょっと味気ないパソコンで、CGが流行している。自分の描いたCGをパソコンを通じて、みんなに見てもらいたいという人が増えているのだ。



③ダウンした人の返事が届くうれしい

いると描き方などの技術的な論議になることもしばしばだと。単にたくさんのCGデータがあるというだけではなく、CGを

描く人間がたくさんいるということがネットをCGの宝庫にしているいちばんの原因といえそうだ。

ログイン日時：11月4日 曇り
アクセスしたネット：ニフティサーブ

ギャラリーフォーラム

今回おじやましたギャラリーフォーラムは最近、加入メンバーの数が急激に増えたのでフォーラム内のもようがえをして、1つ1つの会議室をフォーラムにしたそうだ。つまり従来、会議室であったところがフォーラムになってその下に会議室があるという、階層化構造になったというわけだ。その新装ギャラリーフォーラムで人気のあるAVギャラリーの「トライ/画廊会議室」をのぞいてみることにした。

91/10/14 22:59 はじめまして。せみまるです

はじめまして、この会議室をライブライブを担当しています。ごめんなさい。基本的にCG初心者用の「L」という会議室に担当しています。色々な理由で「こんな会議室はアツイでいいのかな?」とおもいます。CGやってみたいんだけど、どうしたら手くやれるの?など、お困りの方はぜひお手に取ってください。何せ、私は、8月30日で登録された会議室は消えてしまっていますので、安心してアツイできますよ。

L1b2 & L1b10 保守「せみまる」

シゴオペのせみまるさんのあいさつにもあるように「トライ/画廊」はCG初心者用の会議室だ。30日で消えてしまう画像ライブラリーというのも初心者用ならではの配慮だろう。

番号	発言 (未続)	最新	会議室名
1	385 (385)	10/29	■ A：自己紹介：はじめまして！こんにちわ
2	51 (51)	11/01	■ V：トライ/画廊：初心者歓迎&落書き開放区
3	88 (88)	11/01	■ ギ：F美術館：水墨画、油絵、水彩画……
4	208 (208)	10/28	■ ャ：標準画集：4番ライプラリーオン記念！
5	180 (180)	11/01	■ ラ：電子絵巻：上へ下へのリラリ特大美術館
6	103 (103)	11/01	■ リ：人生翻訳：ぐつ！とオトナのCG
7	181 (181)	10/28	■ I：千葉万化：逆説キサ-取込み脱却法
8	445 (445)	10/30	■ 展：百花繚乱：天然色への艶くなき挑戦
9	17 (17)	10/27	■ ●△□○：幾何学アート
10	350 (350)	11/01	■ 場：スタジオ：イラストタッチ画像の宝庫
11	283 (283)	11/02	
12	144 (144)	10/23	■ ギ：ブワントーク：お男と女のウップン発情♀
13	54 (54)	11/01	■ ャ：ワーワーOK!：トットくるぞ！点画の世界
14	0 (0)		■ ラ：
15	0 (0)		■ リ：
16	0 (0)		■ I：
17	14 (14)	09/23	■ 招★救援記録★ここを読んでから質問を！
18	68 (68)	10/30	■ 待★ヘルプ★なにがなんだか、わからん
19	41 (35)	11/01	■ 席：画廊放談：今夜も朝までフリートーク
20	523 (523)	11/01	■ AG倉庫：新鮮！ライブラリ新着情報

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

まえのページでもちらっと書いたが、今回のフリーウェアは画像関係が中心、かんたんに説明をしておこう。☆P Mext(解凍ツール)は圧縮された状態のファイルを解凍するツール。☆Magical(グラフィッククローダー)はP I CやMAG、MAK Iの各画像フォーマット

のCGを表示するローダーだ。☆MAGローダー(グラフィックローダー)はMAG、MAK IのCGを表示する。☆MAGセーバー(グラフィックセーバー)はMAGフォーマットでCGをセーブする。☆由貴子「おべんと」とBUNNYはCGデータ。☆GRPはグラフサウルスのSCREEN7のデータをBASICで読み出せる形式(BSA VE)に変換するものだ。

今月のフリーウェア一覧

- 解凍ツール P Mext Ver.2.22 (by Yoshihiko Mino)
- グラフィックローダー Magical Ver.0.19 (by ぶつけるん・べん)
- グラフィックセーバー MAGローダー Ver.0.90 (by MERON)
- CG(MAG形式) MAGセーバー Ver.0.30 (by MERON)
- CG(PIC形式) 由貴子「おべんと」 (by みなみおゆみ)
- CGコンバーター BUNNY (by Woody-RINN)
- CGコンバーター GRP Ver.0.91 (by 編集部Orc)

*編集部で作ったGRPをのぞくすべてのフリーウェアはニフティサーブから転載しました。

実験ディスクの作り方

さて、これらのフリーウェアを使うためにはMSX-DOSかMSX-DOS2のいずれか

が必要だ。MSX2以上の機種ならだいたい買ったときについってきたことと思う。ターボRの

人はかならずMSX-DOS2を使うようにしよう。

実験ディスクを作るまでの手

順は下のチャートどおり、フォーマット済みのディスクが用意できたら、準備OKだ。

第1 チェック ポイント	MSX-DOS(2) のディスクを作る	付録ディスクから コピーする	第2 チェック ポイント	漢字を表示できる ようにする	解凍ツールP Mext を自己解凍する	PASOTEN.LZH を解凍する	全部解凍する
MSX-DOS2がある	手順 Yes A>COPY MSXDOS2.SYS B: → A>COPY COMMAND2.COM B: 手順 No A>COPY MSXDOS.SYS B: A>COPY COMMAND.COM B:	手順 A>COPY PMEXT222.COM B: A>COPY PASOTEN.LZH B:	漢字 BASIC がある	手順 A>BASIC CALL KANJI CALL SYSTEM No	手順 A>PMEXT222 Extract(Y/N)Y	手順 A>PMEXT PASOTEN.LZH *.* A>PMEXT MG0.LZH *.* A>PMEXT MAGMX09.LZH *.* A>PMEXT MAGSMX03.LZH *.* A>PMEXT OYUMI17.LZH *.* A>PMEXT BUNNY.LZH *.*	手順 A>PMEXT MG0.LZH *.* A>PMEXT MAGMX09.LZH *.* A>PMEXT MAGSMX03.LZH *.* A>PMEXT OYUMI17.LZH *.* A>PMEXT BUNNY.LZH *.*
	付録ディスクの内容をコピーするまえにDOSのディスクを作る。DOSのディスクから2つのファイルをコピーするのだ。ターボRの人にはかならずDOS2を用意しよう。	つぎは付録ディスクから必要なファイルをコピーする。上の2つのファイルが必要なファイルというわけだ。この作業を終えると実験ディスクには4つのファイルがある。		漢字BASICが使えるMSXであれば漢字を表示できるようになることができる。やり方はDOSからBASICにして行う。	漢字モードになつてないといろいろやっかいなのでパソコンのファイルはPASOTEN.LZHというファイルにまとめてされている。これをバラバラにするのだ。		というわけで、てきた6つのファイルうちGRP.BASをのぞく5つのファイルすべてを解凍する。これでファイル名は間違わないように正確に打ちこんでほしい。

ドキュメントの読み方

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルは漢字BASICがあれば、

A>BASIC
CALL KANJI
CALL SYSTEM
A>TYPE ファイル名

で見ることができる。画面のス

クロールを止めるにはCTRLキーとSキーを押せばいい。なかのキーを押せばまたスクロールはじめる。ファイル名のところには以下の各ドキュメントのファイル名を入れるのだ。
PMEXT2.DOC
MG0.DOC
MAG9.DOC
MAGS3.DOC
OYUMI17.DOC
BUNNY.DOC

フリーウェアについて

フリーウェアとは(著作権は放棄しないが)無料で提供されているソフトの総称。改造や譲渡も自由だが、作者の希望にそう形で使用するのが大前提だ。ネットによってはPDS(著作権を放棄したもの)と呼んでいる場合もある。どちらも大事なのは使ってみた感想やバグを発見した場合の報告を作者にすること。パソコンとしてもこれらフリーウェアの作者へフィードバックし

ていきたいと考え、今回紹介するソフトの感想文を読者のみんなにお願いしたい。ハガキや手紙にソフト名と感想やバグのレポート、こんな機能もほしい、などを書いて〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部パソコン天国「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。感想文は誌上でも発表していくぞ。抽選で5名にテレホンカードをプレゼント。

フリーウェア感想文(11月情報号)

今月のフリーウェア感想文は11月情報号に掲載した通信ソフトのmabTermとシーティングゲームの98 ATTACKERSについてだ。今回は使ってみて、よかったです。感想のハガキが多かったぞ。

mabTerm

今までFS-CM1で通信していましたが、さっそくmabTermを試してみたところとても便利で感謝しています。とくにオートログインマクロは重宝します。

(神奈川県/滝田裕一・25歳)

●98ATTACKERS

98 ATTACKERSは爆笑ものでした。友人のPC-9801ユーザー数人を集めて遊んだところ最初はバカにしていましたが、けっこうはまってました。98の動きがこつて、フェイントするのがおもしろかったです。またこんな胸のすくようなゲームを作ってください。最後になりましたが、ターボRで



かせた98 ATTACKERS
RSがされた
98の文字で日本中を立

やるとはやすぎてゲームになりますよ。

(高知県/高田淳・16歳)

画像ソフトは機種間のかきねを取り扱う

今回紹介するグラフィックローダーやセーバーといった画像ソフトの根底には「機種の違いを超えてCGを楽しみたい!」という想いが流れている。だから、PC-9801でもX68000でもMSXでも同じCGが見られるというわけだ。かんたんに書いてしまったがこれはすごいことなのだ。PC-9801の解像度は

640×400ドット(SCREEN7の解像度は512×212ドット)とこまかく、X68000は65535色を同時表示(SCREEN8は256色同時表示)する。こんなにも違うグラフィックをどの機種でも表示しようというのだからホントに夢のような話なのだ。

その夢の画像フォーマットにはいくつか種類があり、そのな

かでも代表的なものがMAGとPICTである。PC-9801ではMAGが多く使われている。ただし、MAGは16色で描かれているCGが多いので、X68000などで多くの色数を使いたい場合はPICTが使われることが多い。一方、MSXに目を転じると、QLD、MAKI、MAGがおもなところで、この3つのうち

もっともよく使われるのはPC-9801と同じMAGである。QLDは1989年に作られたものでその後XLDSへと進化したが、XLDSになった時点でMSXに対応しなくなった。MAKIはMAGの前身でMAGローダーで読みこむことができる。MSXでは、今ところMAGフォーマットが主流である。

Magical

このMagicalはMAG、MAKI、PICの3種類の画像フォーマットのCGが見られるというとても便利なローダー。とくにX68000で主流のPICフォーマットのCGが見られるというのが最大の特徴である。もちろんMSXで表示する場合には色数に制限があるのでX

68000の画像を忠実に再現することはできないがそれなりに表示してくれる。

かんたんな使い方は

A> MGO ①

で表示されるので、それを見ながらオプションの設定などをするといよいよ。今回はディスクにPICフォーマットの画像データを入れてあるので表示してみよう。

A> MGO BUNNY.PIC ①

で画面の上からじょじょに表示さ



Woody-RINNさんのBUNNY。バックの文字通りX68000で制作したそうだ

れていき、写真のようなCGが見られるはずだ。このCGはWoody RinnさんがX68000を使って描いたもの、いかにもX68000らしいグラデーションのきいたCGだ。バックのX68000という文字もつやつやしててしょ。見終わったらスペースキーを押せばDOSの画面に戻ることができる。

Magicalの作者、るん・べん氏は10月6日午前2時3分交通事故のため、お亡くなりになりました。謹んで哀悼の意を表すとともに、御冥福をお祈りいたします。

MAGローダー

パソコンでやりとりされるCGはそのほとんどがMAGフォーマットになっているといってよく、そのMAG専用のローダーはじつによくできている。今回はMAGフォーマットのCGとして、OYUMI17.MAGをディスクに入れたので試してみよう。

A> MAG OYUMI17.MAG ①

これで写真のようにCGが表示されればOKだ。このCGはみなみおゆみさんが描いたもので、16色しか使っていないのだがX68000のCGなのだ。OYUMI17.DOCというドキュメントを読むと作者のコメントが書かれている。このように、グラフィックにはちょっとしたコメントを書きそえることが多く、これを読むことも楽しみの1つである。

また、グラフィックを表示しているときにキーを押すといろいろな機能が出現する。詳しくはドキュメントを読んで研究してもらいたいが、いちばん目立つ「拡大モード」の機能を説明しよう。

拡大モードはグラフィックを表示しているときにKキーを押すことで切り換える。画面にワクが出現し、カーソルキーでワクを動かすことができるようになる。このワクが拡大表示する範囲にな



みなみおゆみさんの由貴子5「おべんと」。彼はおもにニフティサーブで活躍している

るのだ。リターンキーを押すと拡大をはじめめる。M、W、L、Rのキーを押すと拡大まえに戻る。

MAGセーバー

MAGフォーマットのもう1つのメリットに圧縮して保存するというものがある。たとえば、SCREEN7のCGをBSAVEすると65032バイトになるが、MAGフォーマットすると大体10000バイトでいつまで圧縮されるのだ。

セーブできるCGはSCREEN5、7、8、10、11、12の6種類。ただし、BSAVEされたデータで、しかも「SC? (SC5、SC6、SC7、SC8、SC10、SC11、SC12)」という拡張子

でないとセーブできないので、ツールなどをを使った場合は変更しなければならない。

また、グラフサウルスにはBSAVEの機能がないので、OrcがグラフサウルスのデータをBSAVEするプログラムを作った。使い方はとなりを読んでほしい。

ファイルの変更ができたら、

A> MAGS ファイル名 ①

とすればセーブしてくれる。ファイル名のところにはセーブしたいファイル名を入れる。CGを表示したのちスペースキーを押すとセーブをはじめる。このときCキーを押せばスキップするし、CTRLキーとCキーを押すと終了する。

GRP

LOAD "GRP.BAS" ①

つぎにグラフサウルスのCGが入っているディスクに入れかえて、

RUN ①

とするとそのディスクのなかにある変換できそうなファイル名を表示して「?」と聞いてくる。ここでファイル名(拡張子はいらない)を入力すると、お目当てのCGが表示されて一旦止まる。ここでスペースキーを押すとBSAVEすることができるというわけだ。セーブしたくなかったら、CTRLキーとSTOPキーを押せばプログラムが止まる。ちなみにこのプログラムはSCREEN7専用、パレットコード0は透明に固定。



パソ通人気作家CGギャラリー

編集部の独断と偏見で選び出された人のCG作家を紹介しよう。独断と偏見とはいって、どの作品もパソ通で人気のあるものばかり、CGを見てもらえばその理由も納得できる

せみまる

92~93年で登場した「アーティザン・ギャラリーフォーラム」「ドライバーウェイ」「シングオペラ」など、さすがにうまいCGだ。



高原にて…(PC-9801)

だろう。これらのCGはMAGかPICAの画像フォーマットが使われているので、付録ディスクのグラフィックローダーを使えばMSXでも表示することができる。その表示画像を見るとCGに関してはマシンのボーダーレス化が進んでいると実感す

る。ただし、このページでは作者の描いたCGを忠実に再現するため、各機種のオリジナル画像を撮影した。また、おもにディスク容量の関係上このページのCGは付録ディスクに収められない。興味を持った人はパソ通にチャレンジして手に入

れてほしい。そして、ぜひもう1歩踏み出して、自分の描いたCGをアップロードするという楽しみを手にしてもらいたい。そうすれば、いつかネットにMSXの画像データがあふれる日が来るかもしれない。はやくそんな日が来るといいな。

最近はPC-9801のフリーウェア ANIMA Xを使ってのアニメーションCGの制作に挑んでいる。パソ通CGにおける中心的存在で多くの作品を発表している。

水村かおる



海老満月ください(PC-9801)

Woody-RINN



ALICE IN WONDERLAND
(X68000)

MAKIやMAGの画像フォーマットを採用した人物として知られる、パソ通CGの先駆者ともいえる。



メカと少女(MSX)

どんきい

X68000を持つにもかかわらず、MSXが大のお気に入りという。じつはMSXファンでもかなりお世話になっていたりするのだ。



拜御礼

川原由唯

GUN(X68000)



Y.K. 1991

X68000の作家ではナンバーワンといっていいほどの力量の持ち主である。このCGということを感じさせない作風は珍しいようがない。

キャラクターに独創的なタッチをかいませることで、生きる数少ない作家の一人である。個人的に期待度100%で注目している。

ハツ橋夕子



夏(PC-9801)

今月の目玉★ アートコンテスト開催！

ファンダムでプロコンの発表をしているのを横目で見ながら、新しいコンテストの告知をしてしまおう。「アートコンテスト」という名称でプログラム・CG・MUSICの3分野にわたくって作品を募っている。募集しているのはもちろんリンクス。審査はリンクス会員にダウンロードしてもらい、人気投票をするそうだ。リンクスのスタッフも評価に加わるというから相当、きびしへい目で審査されるようだぞ。その厳しい審査をくぐる



と栄誉が賞金となって与えられる。最高額は5万円、プロコンに送りそこなった人は運試しに応募してみるといいかもね。

ところで、付録ディスクのオマケのコーナーに入れた『たこハゲ物語』はもう遊んでくれただろうか。このゲームはアートコンテストの前身ともいえる「1991(夏)電フェス・ゲームバトル」で最優秀作品に選ばれたゲームなのだ。作者はファンダムでおなじみのYOSHIXEN。ゲームの遊び方は118ページの

ディスクの使い方に書いてある
のでそちらを読んでほしい。
ということでこのコンテスト

の結果は5月情報号のこのコーナーでお伝えする予定だ。みんなで送ろう！

應募

要項

●応募作品の条件について

- ・プログラム
他のコンテストに参加していないものに限ります。
 - 応募者のオリジナル作品に限ります。
MSX本体のみで動作するものに限ります
 - ・CG
他のコンテストに参加していないものに限ります。
 - 応募者のオリジナル作品に限ります(アニメ、まんが等のキャラクタはダメです)。
セーブはBASICで行い、自動立ち上げにしてください。
 - 制作時に使用したツールを明記してください。
 - ・MUSIC
他のコンテストに参加していないものに限ります。
 - 応募者のオリジナル作品に限ります(楽譜をプログラムにおとしたものはダメです)。

そのプログラムのみで演奏可能な
ものに限ります。

●応募方法について
作品とそれに関するマニュアル、
制作者のコメントをフロッピー
ディスクにセーブして下記の係
までお送りください。
しめ切りは92年2月10日です。
〒604京都市中京区烏丸御池上
る二条殿町548 ナショナルビ
ル3F 日本テレネット株式会
社「アートコンテスト」係

●賞品について

各ジャンルごとに
入選作品 賞金5万円(1名)
準入選作品 賞金3万円(1
名)

●審查方法

THE LINKSで人気投票を行い、それにSTAFFの評価を加えた総合得点で競っていただきます。

MSX・FANの郵便箱 ~めいあう星通信~

今月はバックにUFロゴが飛んでるデジヤビュくんの書きこみを掲載するのだった。Mファンのボードでの書きこみは右下に「MSX・FAN」とロゴマークの入った白地のバックに書かれているんだけど、彼は自分だけのオリジナルフォーマットを持っているのだ。これを手に入れるには(ゲーム大会で優勝するとか)かなり大変なのだ。これが掲載した第1の理由。

さて、メッセージにあるとおり髪の毛を切ったデジャビュくんは本当に女の子のように見えるのでしょうか？どちらにし

てもこの超のつくほどのナルシストさに彼の性格をかいま見て
いるようで、読んでいて吹き出してしまうほどおもしろかった。
これが第2の理由。

と、ここまで書いてきてふと彼のプロフィールを読んでみたら、性別がひみつということになっていたけど……う~ん?

というあやしい話題はさておいて、このコーナーではリンクスにあるMファンのボード「めいおうせい通信」からおもしろいメッセージを紹介しているのだ。リンクスに入っている人はぜひ1度書きこんでちょうどいい。

FROM ID:6000467 ◆'91年11月
from dEJA◆ 11/06 ◆ 06日23時
◆マエカ◆ みきたら オンのコみたいになってしまいま
したっ。かわいいのっ!◆(ぞぞぞぞ...) :白L.L.)
カセでひたりすると わたしめか◆ きれいなフタエに
なるので~すよね。・。(すっこ)「つかれると~なる」
あさないころは そうだ~たたうで~。(マリゲ)
もくりんくりんして~ あかあさまは マッチほ~うのせ
て よくあざんだ~とか~.) ゴエもハナゴ~エた~
しね。・。あ~あ~あ~ない~。(く?)
◆とっ くた~んないことは これくらいにして~.
とっし06は30マイくらいで~すよん!~って それ
で~も3ワリか~。あはっ。 .n

◎バックのUFOとメッセージの内容がアンバランスでおもしろかつたりして

LINKSについてのお問い合わせは



リンクスの入会方法などに関する質問は、
〒604 京都市中央区烏丸通御池上ル二条殿町548
日本テレネット株「リンクスMSX・FAN」係
窓口5-251-0635まで直接問い合わせてください。

ついに誕生!!

視力回復

TM

トレーニング
講座



禁複製

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編

器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いた
ペイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!

視力0.1以下でもあきらめるな!遠視・乱視・老眼も訓練したい。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・乱・遠視、老眼などは病気ではなく網膜の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

アメリカから上陸。
全米で利用される
新話題となる!
新しいトレーニング方法公開!



← A男くんの場合



ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサヨナラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果的で今実行すれば特に有効。メガネやコンタクトはサヨナラ。この方法を体験してみませんか!

■ 体験者の喜びの声 ■

メガネをかけるように言われましたが、雑誌の広告でこのトレーニングのことを知り、始めました。まるまる回復し、今では、またくメガネの心配はありません。



(佐藤進・12歳)

中学に上了頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが効果は素晴らしい、視力が1.0以上になります。



(島田龍也・15歳)

現在浪入中ですが受験勉強で視力が低下。だいぶひどくなってしまっており、訓練を始めました。2ヶ月後0.8まで上り運転免許も裸眼でパス。受験勉強合間に暇の気分転換として楽しめています。



(平井栄・18歳)

案内書無料急送!

とじこみハガキに記入し
今、スグポストへ!



ユージン・クォリー博士

●このプログラムの開発者のご略歴●

★ユージン・クォリー博士 カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★リチャード会長 視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

日本視力回復協会

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

お急ぎの方はお電話で!! 東京03(3318)6111代・受付:朝9時30分~夜9時(年中無休)

愛と勇気と友情と



THE LINKS

僕たちの力で、また創り始めよう。

どうしても無理だと思った時にも、

仲間が助けてくれたから、できることもあった。

ケナされてつい諦めかけた時にも、仲間がいたから、また続けられた。

そう僕らはザ・リンクス。愛と勇気と友情はそんなに軽いものじゃない。

キミもおいでよ、テクニックなんか問題じゃないから。

だめならまた一から創ればいい。僕たちの力で、また創り始めよう。

—ネットワークならではのレース・シミュレーション『c-DRIVE』誕生!—

38世紀の宇宙を舞台に、スペースシップ乗り達が惑星間を駆け抜けるレーシング・シミュレーションがこの『c-DRIVE』。思い思いのマシンに乗込んだ全国の仲間達が、過酷なコースに飛び出していくんだ。小惑星・ガス惑星抜け、宇宙海賊とのバトルなど難関イベントを突破しよう。レース経

過はダイジェストで紹介されるので、優秀選手は一夜でスターに…。気の合う仲間を見つけたら、次はチームでエントリーもできる。レース中には重要な作戦会議の場、レースが終われば仲間達との楽しい交流の場にも。

—ライバルと競い、時代と競う。ザ・リンクスではいつも何かが生まれている—

今、ザ・リンクスでは、自分達の力で新しい事を始めようと仲間達が競合ってるよ。例えは『MSXクリエイター』。“ゲームつくりたいけどMUSICが苦手、誰か力を貸して!”“ゲームシナリオが得意、誰か組まい?”等の声が集まる「人材バンク」。ゲーム、CG、MUSICと、自分の得

意分野でライバル達と意見をぶつけ合う「フロンティアコーナー」。さらには自作ゲーム・CG等の作品を投稿し、全国の仲間達の厳しい評価を受けつつ上達をめざす「ダウンロードコーナー」と、創る人も遊ぶ人も十分楽しめる内容なんだ。

『c-DRIVE』は、新しいタイプのネットワークゲームです

●参加料金……固定料金(1,500円/1ヶ月) ●さらに今ならモテムプレゼント *入会時には、登録料3,000円と、参加料2ヶ月分・3,000円が必要です。

(ザ・リンクスへの資料請求・入会申込みは)

右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット株 リンクス事業部 (お問い合わせ)0120-251-063(フリーダイヤル)

6周年プレゼント 91年12月～92年3月は、ザ・リンクス開局6周年MONTHLY。毎月100名の会員にオリジナルグッズが当たるキャンペーンプレゼントを実施中!!

梅庵の CG CONTEST

CGコンテスト

今月もイラスト部門は注目度100%でおじゃる。なんと、1人で恐竜のタマゴを2つも獲得してしまったぞよ。そのうわさの人物は21歳の女の子でおじゃる。



→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

賞金 & 賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅庵をはじめとするピッチャーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1~5点の5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

ランク	①恐竜のタマゴ 100点以上	②ゾウのタマゴ 80点以上	③ダチョウのタマゴ 60点以上	④カエルのタマゴ 50点以上	⑤メダカのタマゴ 40点以上
賞品及賞金	イラスト部門は現金1万円、紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。



梅庵 今月のイラスト部門は下の『入内』が他をよせつけないすばらしい作品だったぞよ。

アニイ！ 作者の加藤さんは先月にひきつづいての採用、しかも今月は1人で3作品も採用されるという快挙！

こんどる どの作品も女性ならではのこまやかさが作品に表れて、好感が持てるよね。

ファンキーK なかでも『入内』の十二ひとえの衣装は16色とは思えないグラデーションを作りだしているぜ！

のぐりろ タイルパターンを色と色の境界線で使っているのがうまいも～ん。

こんどる グラデーションだけではなくて、いろいろなところに作者のこだわりが見えるよね。

アニイ！ 背景も描きこまれていて、ハイライトを使っての床のうつりこみなんかプロみたい。

ファンキーK そういえば、営業の小坂谷さんがこの人の連絡先が知りたいっていってたぜ。

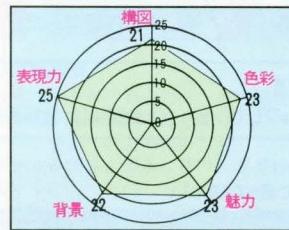
アニイ！ おおプロデビュー！ こんどる 単にスケベなだけじゃないの。

全員 そうかもしれない……。



総合114点

ホホホ、なかなかきれいにまとまった作品で、マロも大好きでおじゃるよ。そんななかであえて、苦言をいするとなれば構図のとり方でおじゃる。いまのちょっと上から見た視点だと、女の子の顔と体がアンバランスになっているでおじゃる。もっと上から見た構図にすれば、よくなったと思うぞよ。◎



優秀者のテクニックを盗め！

今月の優秀作品は左の『入内』ぞよ。この作品はグラデーションを使ってこまかに表現をしているのが光っているでおじゃる。色と色の境界を同系色のタイルパターンでぼかすことによってグラデーションの効果をだしているというわけだマロ。





愛知県・加藤由紀子 告白 (F1ツールディスク使用/SCREEN8)



統合10点



そつなくまとめられているぞよ。でもちよ
っと背景がさみしい気もするでおじやる。
青の色がキツツキするのもう一步という
ころでおじやる。梅

こういう絵を描けること自体が貴重な存在でおじゃる。のぐりろが泣いて喜びそうな作品でおじゃる。事実のぐりろ！人だけ $5 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 4 \cdot 5$ （構図、色彩、魅力、背景、表現力）という高い評価点をついているぞ。なんにしてもファンがいることはいいことでおじゃる。



綜合87點



とてもいい感じに仕上がっていいでおじゃる。洋服もなかなかポイント高くてグッドでおじゃる。今度は背景にも気を配って描いてくれるのもっとよくなると思うぞよ。とにかく魅力だけは十二ふんにんある作品でおじゃる。今後に期待！

愛知県・加藤由紀子 雪姫
(グラフサウルス使用/SCREEN7)



综合85点



他の2作品とくらべるとどうしても手を抜いたように感じられてしまうのか残念だよ。CGに限らず絵はどれだけ手を抜かずに仕上げられるかが肝心だとマロは思うでおじやる。応募作品を1作品にしほばって全力で描くことも必要でおじやる。(惣)



総合79点



このくらいひらき直って描かれるとかえって気持ちいいぞよ。構図や背景に多少難ありでおじやるが、なかなかまとまっているので見ていてあきさせないでおじやる。今後はもうすこしていねいに描くことを心がけてほしいでおじやる。梅



総合95点



あしかわめらうまいよ。これからは題は完全のうまい絵を描くのはなま、いかに完成した絵を描くか、とだと思うぞ。構図や背景という「の要素」をもつて研究してほしいと思ったぞ。がんばってたもれ。（脚）



梅磨 紙芝居部門は今月は1作品のみの採用ぞよ。はっきりいって今月はあんまりいいのがなかったでおじやる。

アニイ! そうはいっても『RAIN(雨)』という作品に登場する女の子は梅磨好みだと思うけど。ちなみにわたしも好きです。

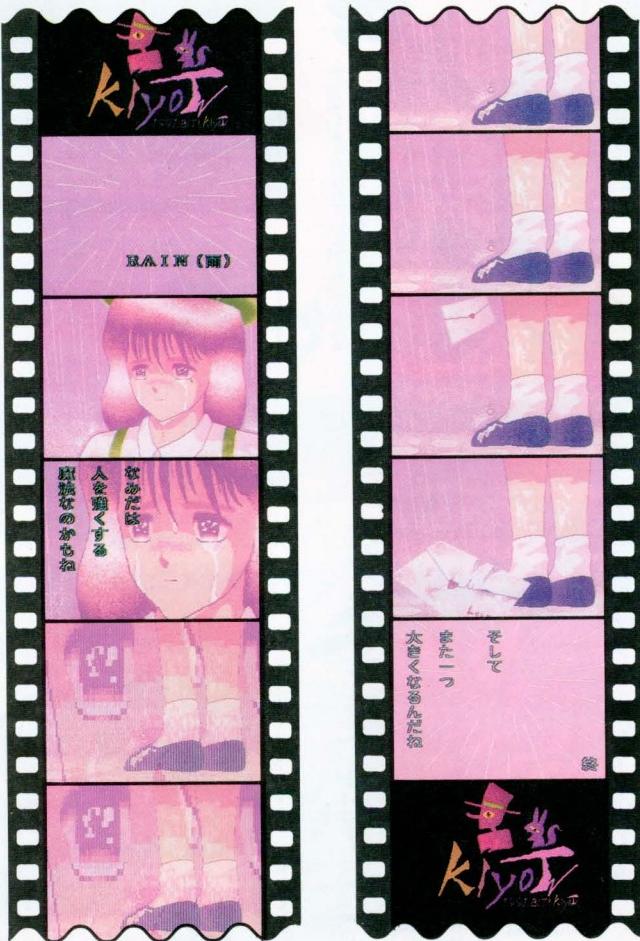
ファンキーK しかし、どちらかというとイラスト部門的な作品だよ。基本的に己パターンしか描いてないし……。

こんどる だから評価のほうも構図や色彩、魅力といったところは高得点だけど、演出や技術といった紙芝居部門ならではの要素は低いもんね。

のぐりろ とりあえず、次回に期待ということにしておくんだもへん。

全員 まとめるなー。

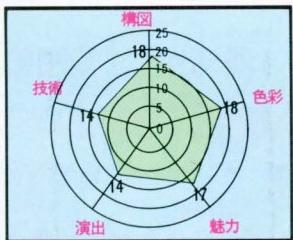
埼玉県・KIYOT RAIN(雨) グラフサウルス使用/SCREEN7



総合81点



この作品に対するマロの評価はオール3だったでおじやる。紙芝居というには2パターンの絵ではあまりにもさびしそうたというのか素直な感想でおじやる。絵としてはマロ好みのかわいい女の子を描いてくれたので、大サービスしたいところでおじやるのだが……、せめて1つの話として完結してほしかったぞよ。また、詩が表示されるところなんかは、マロがよく行くカラオケボックスで流れるビデオのよう、つい歌いだしてしまいそうになる……わけないやんけ。■



ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクには紙芝居部門の『RAIN(雨)』が入っています。使い方は119ページをお読みください。この作品はグラフサウルスなどのCGツールで読みこむことはできません。また、となりのページのCG講座の教材CGも入っています。こちらのほうはCG構造の右下のカコミをご参照ください。

かんたん紙芝居ローダープログラム

紙芝居部門では描いたCGを読みこんでつぎつぎに表示していくというプログラムがほしいところでおじやる。投稿者のなかには自分でプログラムを作ってくれる人もいるでおじやるが、基本的にはグラフィックデータを読みこんで、表示するという作業をファイルの数だけくり返すという単純なもので十分でおじやる。もちろんCGツールのなかにはアニメーションのためのコマンドを用意しているものもあるでおじやるが、たった数行のプログラムでおじやるからぜひ仕組みを理解してほしいぞよ。以下は行番号ごとのプログラム解説でおじやる。

10 画面初期設定。SCREEN7の画面にしたのち、SETPAGE命令などを使ってVRAMに残っているスプライトを消去して画面をき

れいにする。
20 グラフィックデータの読み込み。READ文を使って順番にデータをロードする。F\$という変数に行40の内容が順に入っていく。最初のBLOADでグラフィックデータを読みこみ、つぎのBLOADではパレットデータを読みこむ。そしてSETPAGE命令で読みこんでいるところは見せずに、すべてのデータを読みこんだらページ切り換えで一気に表示させている。これはグラフィックを読みこむ際の見苦しさ(画面を分割して表示していく)をなくす効果がある。FOR～NEXTループを使って表示したまま一定時間止めている(ウェイト)。
30 最後のグラフィックを表示したらスペースキーを入力待ちにする。スペースキーを押すともう1

```

10 W=300:SCREEN7,0:SETPAGE,1:SCREEN,0:P=0:SETPAGEP,1-P
20 READF$:IFF$<>"¥"THENBLOAD F$+.SC7",S:BLOAD F$+.PLT",S:COLOR=RESTORE:SETPAGE1-P,P:P=1-P:FORI=0TOW:NEXT:GOTO20
30 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RESTORE:GOTO10
40 DATA CG1,CG2,CG3,CG4,CG5,CG6,CG7,CG8,CG9,¥

```

度最初から表示する。

40 紙芝居に使うCGデータのファイル名。行20でこのデータに応じてCGデータを読みこむ。データの終わりには¥マークを置く。今回はSCREEN7のローダープログラムだったわけでおじやるが、他のモード(SCREEN5やSCREEN8)の場合にはSETP

AGEの値を変えたり、パレットデータを読みこむ必要がなかったり、多少の変更を必要とするぞよ。本当は読みこむデータのSCREENモードによって自動的に切りかわったりするとかっこいいでおじやるが、そういう改造はマニアックを見ながら自分でやってみてほしいものでおじやる。



①地色をぬる

まずは元になる地色を決めるでおじやる。今回は女の子の顔を描くので、肌の色と髪の色を決めてしまはずよ。まず、肌の色は3段階くらいの色を作るでおじやるが、そのなかでもっともうすい色を地

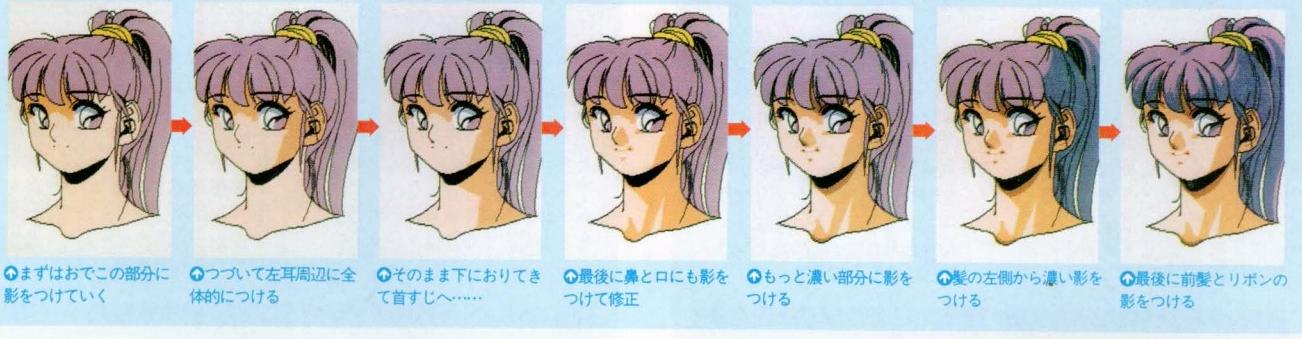
色にするでおじやる。マロの場合にはRGBの割合を7・6・6にするでおじやる。男の場合には1段階濃くして7・5・5の割合にして使うことが多いぞよ。自分の絵に合う肌色を見つけてたもれ。



②効果的に影をつける

さて、地色がぬり終わったら、影でおじやる。肌色の数が多いほどリアルな絵になっていくぞよ。ただ、マロのようなタッチの場合にはあまりリアルすぎるとかえって逆効果なので、2～3色くらいで十分でおじやる。

さて、影をぬる場合には光の位置(光点)を頭に置いていることが大事でおじやる。たとえばこの場合だったら人物の右上から光が当たっているのだから、顔の左側や首のあたりに影ができる、というぐあいでおじやる。



③ハイライトはさりげなく

さて、仕上げはハイライトでおじやる。もっとも光をあびている部分を白色でぬってしまうぞよ。こ

の場合の注意としてはあんまりやりすぎないようにすることが大切でおじやる。



付録ディスクのデータをグラフサウルスで読みこむ

119ページをよく読んでロードするマロ。「CGKOUZA1.SR7(左と中央の絵)」と「CGKOUZA2.SR7(右の絵)」の2ファイルぞよ。「CRUSADE.SR7」と「CG~SR7」は読みこめないぞよ。SCREEN 7を使っているでおじやる。



CGコンテストへの投稿大募集！ 応募要項の詳細は81ページ

DS fan

ディスクマガジン・ファン



DS #32(最初で最後の増刊号)

最初にいきなりことわっておきたいことがある。じつは年末進行とディスクつきになってからの異様な進行の早さで、この原稿を書いているいまは、まだ DS#32号の中身がほとんどの決まっていない。きょうのタイトルが決まりました。でもまだ画面

は見られませんけど……てなきようこの頃なのである。でも、この本が出る頃には DS#32号も発売しているのだ。はっきりいって困っちゃいました。そこそこ理解してね。ごめんなさい。

で、いまわかっているのは、この号をもって DS はひとまず

ついに DS が休刊することになった。で、最後の号はディスク4枚組+12cmのCDというのだから大ビックリ。オリジナルゲームも5本だし、そうとうな力入れまくりものだ！

●図×4 ● MSX 2/2+8,800円・発売中
●コンパイル



●12月のカレンダーよろしく全員集合！

企画 1 オリジナルゲーム グリーン・クリスタル

最初の企画は、オリジナルゲームが1本。ディスクをフルを使った超豪華版である。なかに入っているのは「グリーン・クリスタル」というゲーム。なんなく名前から想像できるように、これはRPG。しかも3D迷路のものなのだ。こう聞くとわかるでしょ。そう本格的RPGというやつです。ストーリーを紹介すると、神々の禁をおかした女神がいた。だが、女神にとって神ではなく1人の女性として生きた結果でしかなかった。それが過ちと知りながらも……。夢に導かれ、

旅立つ勇者の子アルス。目指すは父カーンがその身を投じたというクリスタルの迷宮。迷宮への扉を開くため、広大なるカマキネナ王国の大地をアルスは駆ける。その行く手をはばむのは、凶悪なモンスター……とづくわけ。このゲームは表面はただのRPGでも、内面はそうとう奥が深いらしい。すなわち、愛をテーマにした純愛RPGなのかも知れないのだ。シナリオ兼プログラマのなつとう氏がずいぶん力を入れているのだといふ。これは楽しみです。

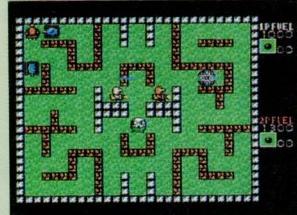


●きれいな3D迷路でしょ。吹き抜けもあったり、とにかくいろいろ凝ってます

企画 2 オリジナルゲーム ファイナル・ジャブーン・他

2番目の目玉は、なんとあの不思議なおじさんが主人公のゲームばかりを4本集めた特集。嘉年华クルはいざこ……。そこで(どういうわけだ)、ここには DS の過去に登場したゲームのリニューアル版が入っている。コンパイルの場合はリニューアルといつても、あれもこれも流用だけ、キャラクタが変わっただけ、なんていうことは死んでもない。踏み台になったゲームがわからなくなるほどの力作ぞろいだ。1つ目はタンク・シューティングの「ファイナル・ジ

ャブーン」。1画面の上と下の陣地に分かれて闘う。レーザー砲、ミサイルなど5種類の攻撃アイテムがあって、そのいずれも弾数が限られている。使い方が生死を分けるというわけ。2人プレイも可。ほかに3本あって旧「ジャンプ・ヒーロー」の「人生はジャブーン」、旧「メイズ・ランナー」の「ジャブーン・ランナー」、旧「ケロ助の冬じたく」の「ケロ助の極寒地獄」(ここではジャブーンはオジャマ役)。いずれもアクション系のゲームである。コンパイルの真髄ここにあり！



●ジャミラをSDしちゃったようなのがジャブーン。左上が「ファイナル～」

企画 3 いつものDS

特別の号といつてもやっぱりいつものDSもある。でも「ノーザンクオーターズ」は終わっちゃったのでないけどね。内容は「こんばいいるねっとコーナー」「オンライン小説」「あーとぎやらーファイナルスペシャル」「DSデータベース」など。データベースは今までのDSの総目次。ゲームの名前、ジャンル、メーカーなどのそれぞれから検索できるようになっている。それと、ファミリーソフトの『龍の花園』のデモも入っている。Mファンのコーナーは「ロイヤ

ル・ナイン～」にしようかと思ったけど、ここはひとつ今月で結果発表を行なっているMSX・FAN大賞とグラフィック賞、サウンド賞、エキサイト賞と輝かしい栄誉を勝ち取った「HI QUIRE」にすることにした。対戦型のアクションで6種類のアイテムを駆使しながらライバルと決戦する。2人プレイの楽しさを極めた作品だ。異常にエキサイトして、ついに徹夜までしそうだ。ま、そのへんはほどほどにして、友だちやご家族の方と楽しんでくれれば本望。



④DSのデータベースを見ながら抜けていたのを買いたいかも。Mファンの「HI QUIRE」は左上の写真。とてもきれいな画面でしょう



ピンクソックス8

年末年始というのはじつにあわただしい。ちょっとの間世の中がいっせいに休みになるだけだというのに、なぜこうもドタバタするんでしょ。何を隠そうウェンディマガジンさんもどうも超お忙しいらしいのである。そういう理由かどうかは定かでないが、「ピンクソックス8」は発売がちょっと遅れてしまうそ�である。ここんとこ調子よく出ていただけにおしいなあ。そこでシリーズの総集編とか、そういうのが1991年も押し迫った12月につづけて発売になる。

「どしどしふんどし」というひと味もふた味も違った4コマまんがをまとめたものも出るそうなので、お楽しみに。エッチグラフィックを集めたものよりも、売れたりして……/ まあ、そのへんでファンの趣味っていうか、特徴が出るとすると、興味津々である。

さて、前置きが長すぎたが、今回の日について紹介しよう。まず連載AVGの「濡れたガンキャノン」。前回謎の男に連れ去られたさやかは下北沢第二高校で自覚める。体育馆でツッ

企画 4 12cmCD DS "Best Of 3-years"

営業のマイティこと田中氏の力作。なんといっても楽しい出来なので、ものすごくうれしい。全体が俗にいうハウスものになっていて、スッチャカスッチャカとノリノリで最後まで一気に聞かせてくれる。なつかしのゲームのフレーズが見え隠れしつつ、コンパイルの社員の人の声がサンプリングされていて、妙におかしい。その人特有の口癖が、そのまま収録されているから、なおさらだ。また、クリスマス・ソングもおすすめ。とりあえず曲目を紹介しこうね。

- ①コンパイル・ファンファーレ
- ②DSタイトル③DSメニュー
- ④ワルツ(顔魔人まいけお)⑤ダンシング・イン・ザ・クリスマス(BGV)⑥アレスタ・タイトル・イン・ユーロ・スタイル⑦アレスタ・ギター・ロック・スタイル⑧スーパー・コックス~イタリア風ハウス~⑨プラス・ターバーン~オーケストラ版~⑩ブラスター・バーン~ポップ版~⑪ランダーバーン~カルト版~⑫ヒップ・ハウス・コンパイル'91~バーチャル・リアリティ・ミックス版~



⑤よく見てもどこに音が入っているのかわかんないけど、じっと見ているうちに聴きたくなるでしょ。ノリがよくて、楽しくて、おもしろいんですってば!

● 200×200 MSX 2/2+3,600円・1992年2月発売予定
● ウェンディマガジン



⑥タイトル画面。みんな少し幼い感じ



⑦お便りのコーナーからカットね

「Sim Girl」。内容は、進化の神となって上から落ちてくるアイテムをオゾン層ではねかえしたり、よけたりしてキャラクタを進化させるゲーム。と、以上。また来月写真つきでくわしく紹介しよう。



FAN NEWS

笑ウせえるすまん 第1巻

あの人気テレビアニメがアドベンチャーゲームとなって登場。キミの選択で運命は決まる！

コンパイル
☎082-263-6165

12月10日発売予定

媒体	CD-ROM × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	斜線
価格	3,980円

「ココロのスキマをお埋めします」

テレビですっかりおなじみの『笑ウせえるすまん』がコマンド選択式AVGとなって登場。プレイヤーは喪黒福造のお客として行動していく。

収録されているのは、「たのもしい顔」「的中屋」「勇気は損氣」の3本のお話。マルチエンディ



④もうすっかりおなじみのフレーズ

ング方式なので、プレイヤーの選択によって結末が変わっていくので、何回でも遊ぶことができるのが特徴だ。

ゲーム中に流れているBGMはテレビアニメと同じもの。プレイしていくと、どんどんあの一種独特で異様な世界にひきずりこまれていってしまう。また、



⑤喪黒行きつけのバー「魔の巣」にて

ところどころでしゃべる喪黒の声もアニメ同様、声優の大平透さんの声をサンプリングを使うという凝りようだ。ある日突然、喪黒に声をかけられてしまったら……。そんなキミたちの夢(?)をかなえてくれるのがこのソフトなのである。平凡でつまらない生活をやっている人にオススメのソフトだ。

喪黒福造



⑥彼は何者か？一説によるとコンパイル営業の田中さんらしい！？



⑦喪黒福造のお決まりポーズ。突然しゃべるぞ

たのもしい顔

会社の部長である「たのも」は、幼い頃から、その時代劇風の顔のせいで、誰からもたのもしい人として、たよりにされ続けてきた。最

こいつがターゲット！



⑧喪黒にすべてを告白してみる

初のうちは悪い気がせず、期待にこたえていたが、最近はその生活に嫌気がさしてきていた。ある日、会社の部下と飲みにいったのはいいが、何事もこゝわざない性格のたのものは無理をして飲みすぎてしまう。その帰り道に喪黒と出会い、たのものは喪黒に自分の悩みを打ち明ける。まわりからよられてばかりで、何かと疲れがたまる一方で、本当は自分も甘えたいのだ。喪黒は、たのもが甘えられる人を見つけてあげると約束する。次の日、仕事の忙しさで昨日のことも

忘れていたところ、突然の喪黒の訪問。その場は喪黒を追い返すたのもだが、やはり気になって、喪黒のもとにいってしまう。



⑨酒の席でなかなか帰れないのも

たのもを苦しめる人々

ふちょーう
おねがい
しますよ！



⑩あなた聞いて……



⑪部長、コピーが……



⑫一杯いかが……

たのもゆうすけ

いいかげん
にしきじ
はまつぱらだが
はまつぱらだが
はまつぱらだが



⑬おまえが頻りに
どこか連れてつて

的中屋

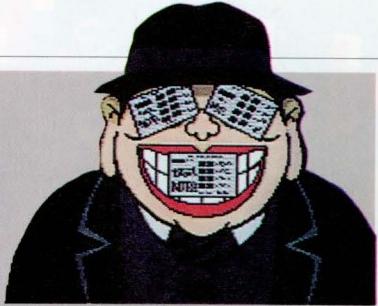
こいつがターゲット！



●なかやまほいち
20歳、学生。勝て
もししない競馬をつい
ちやつてしまふ

根っからの競馬好きの「ほいち」は、ついつい親からの仕送りまで競馬につきこんでしまう。競馬場で投げ捨てたハズレ馬券が偶然(?)喪黒に当たったのをきっかけに、2人は話をするようになる。

ほいちは3レース続けてはずれていたので、ためしに喪黒の助言を聞いてみる。喪黒の助言によって、見事大穴を当てるが、そのあと、友達と飲みにいった先で、調子にのってとんでもないことに……。



●出たー!! あいかわらずの凝った演出!!

◆競馬も遊べる

このシナリオでは、競馬ゲームを遊ぶことができるぞ。ここで当たるか、当たらないかで、後のストーリー展開も変わってくる。喪黒もよくウソの予想をするので要注意だ。くれぐれもハマらないように、ギャンブルはほどほどにね……。



●さてどれを買おう。本命か大穴か?



●ゴール!! さて結果はどうなった?



●チクショード 贠けちまった

勇気は損氣

こいつがターゲット！



●やまいさむ 24
◎やまいさむのアス
トトレーナー。才能はあるが存在感が地味

イラストレーターの「くまい」は、仕事の帰り道に痴漢と間違えられ、そこで出会った喪黒といっしょに逃げるハメに。くまいは、「風貌が地味だから仕事もパッとしないんだ」と編集長に言われたとを喪黒

に相談。喪黒は何とかしてくれるという約束をして帰っていく。次の日、喪黒はくまいを劇的に変身させる。急に目立つようになってしまったくまいだが、果たして周囲の反応はいかに……。



●変身!!

◆戦闘画面だ！

ここではプレイヤーがチンピラにからまれるため、RPG風の戦闘がある。このケンカに勝つか、負けるか、避けるかによって、後のエンディングが変わってくるので、選択は慎重に……。



●戦闘が進むにつれてぼこぼこになっていく2人

マルチエンディングにより、結末は多彩!!

このゲームの結末は何通りも用意されている。どのエンディングを見るかはコマンドを選ぶキミの腕によって決まる。テレビのように、必ずしも悲惨な結果が待っているとはかぎらないぞ。喪黒も失敗(成功?)して、わずかだが、たまにはハッピーENDということもある。自分の納得のいくエンディングになるまでプレイしてみるのもいいかもしれない。ここでは、3つのシナリオの中から、それぞれ2つずつのエンディングをチョイスしてみた。もちろん、このほかにもたくさん用意されているので、いろいろと試してみるとおもしろいぞ。

たのもしい顔



●まばゆい光の中に、たのもが見たもののは? この先、たのもはどうなる!?



●すっかり幼児帰りをしてしまったのも。彼にとってはこれで幸せかも?

的中屋



●ヤクザにおとしまえをつけさせられて、ぼこぼこにされてしまった

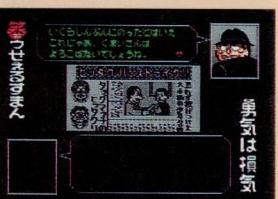


●親からの仕送りを全部すってしまった。まあ、自業自得かな?

勇気は損氣



●有名になり、テレビの取材まで受けれる身となつたくまい



●ひつくりと間違えられ、捕まってしまった。新聞には載ったけど……



FAN-NEWS

NIKO² (にこにこ)

ウルフチーム
☎ 03-5394-5565

12月下旬発売予定

媒体	× 1
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

だれが名づけたのか『NIKO²』。ウサギみたいにかわいいキャラが、ボールを追ってちょこまか運動会。2人対戦プレイで熱くなれっ!!

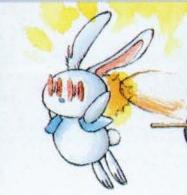
へんてこりんな名前の玉入れゲームが登場

ひさびさウルフチームの新作は、『NIKO²』なる対戦型アクションパズルゲーム。なんか、奇妙キテレツ摩訶不思議なタイトルだけど、玉入れとサッカーを足して2で割ったようなゲームといった感じだ。

ルールは、いたってかんたん。画面の上部にあるシューターから、色とりどりのボールがあふ

かわゆくも
不気味な
キャラたち

ババス



●「P」プレイ側は、どつて
もかわゆいウサギさん

ママス(相手)



●敵はガイコツとウサギのハ
ーフ! なんか気持ち悪い

チョワス



●ちょっと変な審判
中は、はつきりいつジャマ

ぜんぶで

64
面
もあるのよん

全64面のうちから、8つだけ紹介。各面とも、いろんな色、形になっていて楽しそう。かんたんなものから、超ムズカシイようなものまでさまざまだ。



●なかなかキレイなのだ

●わりとかんだんそな面



●それ、攻めろ〜



ユーターから出現。これを繰り返し、トータルでなんと300個ものボールを奪い合い、ゴールに入れなくてはならないのだ。

ゲームは全部で8ステージ。1ステージは8ラウンドで構成されているので、なんと64面であることになる。



●「NIKO²」の描き下ろしイメージイラスト。なかなか、かわいいのである

●左体画面はこんな。左側が自分で、右が相手のゴール。ショターカーは小さなボールが山のように噴出されてバニッシュ!

パズル要素もあるので戦略を練るベシ

『NICKO』のおもしろさは、パズル的要素を取り入れたところにある。まず、プレイヤーは、画面上に自由に壁(ブロック)をつくることができる。壁に当たったボールは、当然、反射角度が変化する。だから、どこに壁をつくると有利かを考える必要があるのだ。なにも考えずに壁をつくると、あとで、きっと後悔することになるはずだ。ちなみにこの壁は、審判に見つかることはない。

アイテム発見



①パワーアップアイテムのニンジンが出現。急いで拾いにいくのだ!

壁をつくる



②こんなぐあいに壁(ブロック)をつくれる。でも考えてつくらないとダメよ

③なにがなんだか、よくわからん……



④ママスに負けるな!

とただちに壊されてしまうのだが、ときどきその跡地にニンジンが出現することがある。これは、ぞくにいうパワーアップアイテムというやつで、ボーナス点が入ったり、移動スピードが速くなったりもするが、スピードが遅くなったり、金縛りにあったりとマイナスに作用するものもあったりする。ニンジンは見た目はみんないっしょなので、拾ってみてはじめて、どんな効果があらわれるかがわかるようになっているのである。

また、ゲーム中得点の低いほうのキャラは、ドンドン巨大化していく。キャラは壁と同様、ボールをはじき返すから、体が大きければその分有利になってくる。だから、負けていたってあきらめることはないのだ。

ボールがはねかえる



⑤壁に当たったボールは、はねかえる。ボールがゴールへ入るようにつくるのがコツ

⑥ゴールが広いぞ!



⑦これが通常のキャラの大きさ。しかし、劣勢になると……

⑧こんなぐあいに巨大化。体を利用し、ボールを一気にねかえしちゃえ!!

律ではなく、ボールの残り数が少なくなるにつれ、得られる得点が上がっていくのもミソ。勝敗は、すべてのボールをゴール

トンカチでなぐる



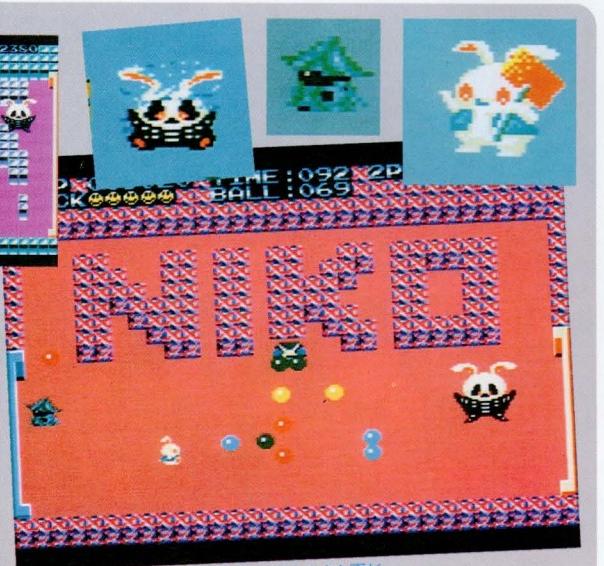
⑨プレイヤーはトンカチを持っている。ここで相手をなぐって気絶させちゃえ~

するか、タイムがゼロになった時点での得点で決まる。ただ動きまわってたって勝てないぞ。

ホヨヨ~



⑩なぐられると、ご覧のようにダウンしてしまう。それ、いまのうちに……



⑪これは楽しそうな面だ



EX-NEWS

キャラ2

美少女たちのオマタを燃え上がらせたAVG『キャラ』の続編が登場。かわゆくも悩ましい女の子たちが、キミのハートにせまってバッキンなのだ!

パーティーソフト
☎03-3695-7370
発売中

媒体	CD-ROM × 5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

さらわれた美加ちゃんを救うため、愛と♡の冒険へ出発～！

前作で、学園のアイドル結城美加ちゃんのハートを射止めてウキウキだったのもつかの間、今度は、時の女神アイオーンに彼女がさらわれてしまった。時の神殿に閉じこめられた美加ちゃんを助け出すには、三種の神器が必要で、その神器は「カリス」と呼ばれる3人の女神が持っているとか。カリスは人間の娘に姿を変えているのだが、興奮すると体のどこかに「カリスの刻印」が浮かび上がるという。これを手掛かりに、カリスを捜し出して三種の神器を手に入れ、はやく美加ちゃんを救うのだ。



①ゲームはコマンド選択式。前作のようないじわるなトラップは少なくなったぞ

ス」と呼ばれる3人の女神が持っているとか。カリスは人間の娘に姿を変えているのだが、興奮すると体のどこかに「カリスの刻印」が浮かび上がるという。これを手掛かりに、カリスを捜し出して三種の神器を手に入れ、はやく美加ちゃんを救うのだ。



②いろんな場所・時代がごちゃまぜの、時の世界のマップ。移動はこのマップ上で！

愛しの ゆうきみか
結城美加

もちろんヒロインはこの子。前作よりもキュートに、そして美しくなった。登場場面こそ少ないが、かわゆさではダントツ1番である。



③かわゆくて、いいにオイのしそうな女子

時の世界を彩る★14人の美少女たち

カリスを捜すためには、出会う女の子をかたっぱしから興奮させねばならない。ようするに、美加を助けるために、行きずりのエッチをしていくわけ。『キャラ2』は、合法的(?)エッチゲームなのだ。

④長い間、かんおけのなかで眠っていたという



⑤イジメられることが快感だという
女の子。でも、かわいいから許す



⑥戦いを挑んでくる女騎士だ



⑦貴族の娘。こんな子といたせるとは



⑧クレオパト



⑨この子には接觸室に連れて
かれ、ビンビンされる



⑩奴隸として売られている女の
子。オシリも大丈夫



⑪とても美しいが、じつはロボット。でも、やっちゃん♡



⑫踊り子。「行かないで」と、夕日を
バックに主人公にうたつえる……



⑬殿方が「若手」という
お姫様。「やまぶきの
ひめみこ」と読む



⑭中国のクリフで働い
ている女の子



⑮森の案内をしてくれる妖
精。鳥食は一尺くらいとか



⑯自身の体を交換条件に、人殺しを頼んでくる。かわいい顔して大胆なのだ

ON SALE

オンセール

10月1日から10月31日までに
発売されたソフト

- 10月4日 サーク・ガゼルの塔(D)/マイクロキャビン/7,800円[□]
ピンクソックス7(D)/ウェンディマジン/3,600円[□]
- 9日 ディスクステーション#30(D)/コンパイル/1,940円[□]
- 10日 きゃんきゃんバニー・スピリッツ(D)/カクテル・ソフト/
7,800円
- 25日 ★ViewCALC(D:要MSXView)/アスキー/14,800円
- 29日 ぶよぶよ(D)/コンパイル/6,800円[□]



キャラがかわいい「ぶよぶよ」コラムス
タイプのゲームなのだ



カクテル・ソフトのねるとんナンバゲー
ム「きゃんきゃんバニー・スピリッツ」

発売中のNewソフトを再チェック!

タイトルロゴも変わり、心機一転。やつてることは一緒だけど、1992年もがんばってやっていきたい。ユーザーの主張のほうも、お便りヨロシク!!

(対応機種の記号の意味)無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。□はMSX-MUSICに対応したソフト。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

J&P渋谷店ソフトセールス TOP10

『ソーサリアン』のV4をばんだのは、『ガゼルの塔』。『DX』をもおさえ、堂々のトップであ

る。あいかわらず好調なのは『武将風雲録』。『～DX Set』も再浮上してきた。

本がランクインした「校内学生」。人気は抜群で
ある。青少年の讀者
やつてるかい?!

※ 順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
1	—	サーク・ガゼルの塔	マイクロキャビン
2	1	ソーサリアン	ブライダル工業
3	—	ディスクステーション#30	コンパイル
4	5	信長の野望・武将風雲録	光栄
5	3	校内写生1巻	フェアリーテール
6	—	コズミックサイコ	カクテル・ソフト
7	—	銀河英雄伝説II DX Set	ボーステック
8	—	校内写生2巻	フェアリーテール
9	6	校内写生3巻	フェアリーテール
10	—	ピーチアップ編集編	モモのきはうす

*矢印は、前回からのアップダウンをあらわします。(10月1日から31までの集計)

ユーザーの主張

今月のテーマ「激ペナ3はこれで決めっ!!」

11月号で「もし、『激ペナ3』が発売されるとしたら……」ということで、募集した激ペナ改定案。編集部にとどいたハガキの量はものすごかった。なかには、レポート用紙10枚以上にもわたる力作もあつたりして、みんなの激ペナにかける期待の大きさに、ただただビックリ。そこで、すこしでも多くの意見を掲載するため、今月と来月の乙回にわたって「激ペナ3案」の紹介をしていくと思う。それにともない、先月号で募集した「がんばれ、ソフトハウス」のしめ切りを12月20日まで延長、発表を3月情報号(2月7日発売予定)と変更するので、ひきつづきハガキのほうを送ってもらいたい。

というわけで、前置きが長くなってしまったが『激ペナ3』案の発表にうつりたい。ほんとうは、み

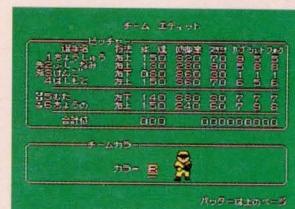
んなのハガキをひとつひとつ紹介していくればいいんだけど、そんなことをしていたら、いくらページがあつてもたりない。そこで、「エディット」「試合」「その他」の3つの項目に向けて、代表的な意見を掲載していくと思う。はやい話が、以下に示すのがみんなの望む『激ペナ3』の姿ということになる……である。

●「エディット」時の要望

①背番号がつけられるようにしてほしい。②ユニホームは上下ちがう色が使えるといい。ストライプなどもあるともっといい。③スイッチヒッターがいるべきだ。④DH制の導入。⑤ピッチャーの打率が1割5分である必要はない。バッティングのいいピッチャーがいたっておかしくない。いや、いるべきだと思う。⑥各選手ごとに守

備位置の設定ができるといい。⑦守備位置の設定にともない、肩の強さの設定もできるといい、などがおもだつたところだろうか。まあ、このなかでも③～⑥については、ぜひともほしい機能といえる。プロ野球を例にとると、いまやどの球団にも両打ちの選手はいるし、ランナーが3塁にいるときには強肩の野手を外野へ送りたい。私、ときちやるのようなバーリーグファンにはDH制度はなくてはならないもんだしね。ましてや、それぞれの選手は定位置というのが決まっているはず。これががあれば、個々の選手へかなり感情移入できると思うのだがどうだろう?

じつをいうと、私、ときちやるはPCエンジンの『パワーリーグIV』にハマっている。仕事を終え、家に帰るとシコシコやってたりするわけだ(野球ゲームをだよ!)。これまで、ファミコンの初代『ペ



●『激ペナ3』のエディット画面より

ースボール』『ファミスタ』をはじめ、妙に選手の顔がリアルで笑える『ザ・プロ野球』や『燃えプロ』、はたまたX68000版では『パワーリーグ』『生中継68』などなど、アレコレ遊んでみたけど『パワーリーグIV』が、自分のなかではベストの野球ゲームなのである。おっと、話が横道にそれてしまったが、来月号では、そんな話もふまえつづけ『激ペナ3』における「試合」と「その他」の改定案を紹介していく。野球とプロレスの話になると收拾がつかなくなる、ときちやる)

「ユーザーの主張」への
お便りはこちらへ! 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「1月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！



恒例になった新年号の模様替え。今までの赤いウネウネから、軽石みたいなさっぱりしたパターンに大変身。今月も話題作が目白押しの、このコーナー。113ページには、この春、発売になる『プリンセスマーカー』のMSX版画面写真も載っているのである!!

スーパー上海 ドラゴンズアイ

■ホット・ビィ(タケルでのみ販売)

■☎03-5261-3903

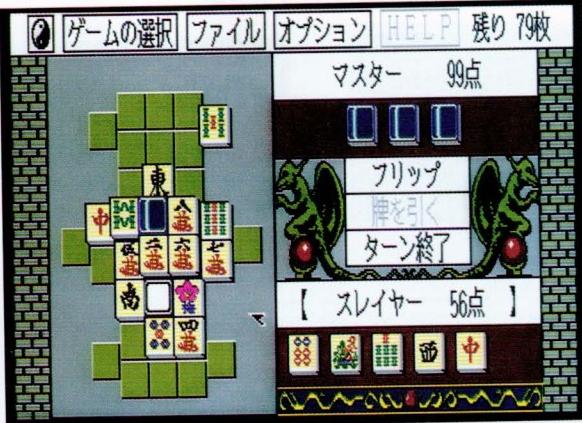
■12月16日発売予定

媒体	CD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	パズル
価格	6,200円(税込)

パソコン、ファミコン、アーケードから電子手帳にいたるまで、さまざまな機械に移植され

てきた『上海』。アメリカで1990年に発売され大ヒットした最新作を、このたびホット・ビィが移植したというわけだ。

ルールは、144枚積み上げられた牌を2枚1組ずつ取り除いていくという、もうおなじみのもの。今回は、麻雀牌のほかにも花札、トランプ、アルファベット、動物、スポーツ、ファンタジーなど、牌のバリエーションがドーンと増えて、より楽しく遊べるようになったのである。また、牌を取るときに絵柄がア



新ゲーム「ドラゴンズアイ」の画面から。遊び方はちょっとちがって、手牌(画面右下)を場に出したりもする。

ニメーション(たとえば、スポーツで水泳の牌を取るとき、水しぶきがあがったりする)したりと、凝った演出も見逃せない。

そんななかで、とくに注目したいのが、従来の「上海」以外に「ドラゴンズアイ」という新しいゲームが入ったこと。これは、攻撃役のドラゴンスレイヤーと防御役のドラゴンマスターにわかれ对戦するゲームで、スレイヤーは上海同様、場に積まれている牌をペアで取っていき、一方のマスターは、逆に場に牌を置いていくといったぐあい。これがまた、おもしろく、ハマることうけあいなのである。

ゲームのほか、コンストラクション機能もあるので、自分で



これは、トランプ牌を使った「上海」。目先が変わっておもしろいのだ。



スポーツ牌はこんな。はっきりいって何がなんの牌だか見わかるのがゾライ……

牌レイアウトも決められる。予定では、Mファン面も入るとか。いやはや、あっぱれである。



ロイヤルブラッド

■光栄

■☎045-561-6861

■ROM版、ディスク版

とも12月26日発売予定

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	9,800円
CD付きは12,200円 データボーメの高速モードに対応	

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	7,800円
CD付きは10,200円 データボーメの高速モードに対応	

あわよく
急遽、年内発売の決まった

『ロイヤルブラッド』。このゲーム、もとはファミコン版として発売されたもので、「イマジネーションゲーム」と銘打たれた新シリーズの1作目にあたる。

舞台となるのは、イシュメリアという架空の島国。プレイヤーは、悪の王を倒そうと反乱を起こしている独立貴族の1人となり、戦争や外交で自国の領地を増やしていくのだ。用意されているシナリオは4つで、それそれが独立した話になっている。ちなみにイマジネーションゲームとは、「あらゆる空想上の世界を舞台にコンピュータの新しい面白さを引き出し、想像力を刺激するゲーム」(パッケージの解説より)のこと。これまでの光栄の作品とは、ちょいちがったファンタジーSLGだ。



架空の島国イシュメリアを舞台に王位争いがくりひろげられる。各地に散らばった5つの宝石と王冠を集めつつ、30ある領地を制覇していくのだ。



これが戦闘画面だ。ファンタジーの世界だから、シスターや魔術師なんかも登場する。写真は、ドラゴンと戦っているところだ。

(開 発 中 ゲーム 情 報)

今月は、突然の新作ラッシュでとってもにぎやか。ひと足はやく春が来たようで、なんだかウキウキしてきてしまう。

まずは、「いしょく一情報」のページでも書いてあったように、『シムシティー』の発売が正式に決定した。制作にあたるのは、もちろんイマジニア。MSXへの移植はないといわれていただけに、はっきりいってスゴクおどろかされた。発売は春以降になるそうだが、これはうれしいニュースである。うれしいといえば、マイクロキャビンからリリースされるMSX2用の2本の新作も同様だ。『プリンセ



●『2021SNOOKY!!』の、なめらかな動きと美しいグラフィックは感動ものだ

スメーカー』と『キャンペーン版大戦略II』とともに移植版である。『プリンセス~』は、いまでもなくガイナックスが発売した子育てシミュレーションで、通称『シムねーちゃん』と呼ばれているあだだ。発売は春ごろだが、はやくもMSX版のグラフィックがアップしているので見せちゃおう。ね、感動したでしょ。価格は14,800円(予定)と、ちょい高めだけど、もしかしたらMSX版はしゃべるようになるかもしれないっていうからお涙もんである。ちなみに『キャンペーン版~』(オリジナルはシステムソフト製)のほうも春ごろの予

定だそうだ。

つづいて、ウェンディマガジンの新作情報だ。年内発売予定だった『ピンクソックス8』が2月に発売延期になった。そのかわり、3本のソフトが12月13日緊急発売となる。恋人さがしへゲームやすごろくなぞオリジナルゲームが2~3本入った『ピンクソックス・プレゼンツ』。これまでのピンクソックスから過激な絵ばかりを集めた『ピンクソックス・マニア』。そして、ピンクソックスに収録されている超ナンセンスコマ漫が「どしどしふんどうし」の傑作集に新作を数本加えた『どしふんスペシャル』。価格はそれぞれ3,600円。ピンクソックスファンには、こたえられないソフトといえるだろう。

『闘神都市』の発売を目前にひかえたアリスソフトは、『DPS SG set 3』を1月15日に発売する。インターレースモードを使った美しい画面は、クオリティの高い美少女ソフト実現にひと役かうことだろう。



●過去の傑作集+新作で大爆笑必至の『どしふんスペシャル』。楽しみな一本だ

また、1月中旬発売予定だったファミリーソフトの『龍の花園』は2月に、もものきはうすの『アウターリミット』は、グラフィック大幅修正のため2月19日に発売が延期された。

そのほか、アトリエ タカという新しいソフトハウスから、256色モードと高速縮小表示ルーチンを駆使したアクションパズルゲーム『2021SNOOKY!!』(データボーメ専用)が年内に。3月には、あの『スーパーバトルスキンパニック』が、ブザーアイデアより発売の予定になっている。『2021~』は、来月号でくわしく紹介するぞ。ではまた。



●MSX版『プリンセスメーカー』の画面写真を初公開。ついにここまできた!!

【追加情報】待望の『ピラミッドソーサリアン』の発売が決定。これは、戦国ソーサリアンにつづく追加シナリオの第2弾で、アクション性やハスル性の強いのが特徴だ。なかでも「嘆きの神殿」というシナリオでは、タイムドライアル制を採用するなど、これまでとは、ひと味ちがったシナリオ集なのだ。発売は3~4月ごろで、もちろんブザーアイデアのタケルでの販売となる。



92年、期待の超新作

ブライ下巻 完結編

を緊急CHECKする!!



みんなの熱き思いが伝わり、発売が決定した『ブライ下巻完結編』。ちょっと待たされたけど、ついにあのハ玉の勇士たちがMSXに帰ってくるのである。

『ブライ』といえば、本誌「ゲーム制作講座」でもおなじみの飯島健男氏がシナリオを担当。アニメ界の人気コンビである荒木伸吾・姫野美智の両氏をキャラデザイナーに、そして音楽にはSHOW-YAを起用するなど、その豪華な顔ぶれも話題になった作品である。そして、今回の下巻でも、飯島氏、荒木・姫野

両氏に、元クリスタルキングの今給黎博美氏を音楽担当としてむかえ、前作にも負けない強力なスタッフ陣で制作にのぞんでいる。

今回も2部構成のこのゲーム。第1部は、上巻で別れわかれになってしまったハ玉の勇士たちの生活を、そして後半の第2部では、激しい戦いをメインに勇士たちの姿を追っていく。当然、シナリオ重視というのは変わらないが、パズル的要素が加わったり、戦闘方法が変わったり、キャラ1人ひとりに属性という

概念を持たせたりと、細かな部分でアレンジがなされるそうだ。この原稿を書いているのはまだ11月だけ、開発のほうは順調に進んでいるとのこと。ただ気になるのは、移植の際のハード的な制約だ。「PC-98版の完全移植」を目指しているそうだが、PC-98からMSXへ、そっくりそのまま移すのは、はっきりいって困難である。では、MSX版はどんな感じになるのだろうか? 現在の開発状況をふくめ、リバーヒルソフ

ふたたび集うハ玉の勇士たち



①画面レイアウトは、こんなふうになった



②目指すはPC-98の完全移植だ



③ビジュアルシーンより



④この美しい絵がどこまで再現できるか

発売はズバリ春だ!!

トの宮川さんに話を聞いてみた(11月6日、電話にて)。

「現在は、大量にあるグラフィックをMSXで使えるように修正している真っ最中ですね。システムのほうも、PC-98版をもとに開発をはじめたって感じでしょうか。98版の完全移植を目指にがんばってますが、データ量が多くてたいへんです。戦闘シーンのアニメーションパターンを少しきずるとか、ストーリー上、影響があまりないようなところを少しずつカットするような感じでやっています。いち

おう、ターボR専用ではなくMSX2以降に対応させる予定です。ターボR版のおまけ機能としてウワサに上がっている、MIDIへの対応やPCMを使ってしゃべらすなどは、いまの段階では未定ですね」とのこと。ディスク6枚組で、5月の連休前後の発売予定だそうだ。



⑤実際に使用した原画はこんな。これをスキヤナで取りこんでいくのである



⑥荒木プロダクション

MSX 新作発売予定表

記号の意味 □ 無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSX ターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

この情報は11月18日現在のものです!

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、□はディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格	
発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月	6日 ディスクステーション#32(□:CD付き)/コンパイル/8,800円□	92年1月	?
	10日 笑うせれるすまん第1巻(□)/コンパイル/3,980円□		ギゼ!(□)/フェアリーテール/価格未定
	上旬 スイートエモーション(□)/ディスカバリー/7,800円		
	上旬 ★μ・S1OS(□)/ピッパー/29,800円□		
	13日 ピンクソックスプレゼント(□)/ウェンディマガジン/3,600円□		
	13日 ピンクソックススマニア(□)/ウェンディマガジン/3,600円□		MSX-FAN3月情報号(本+□)/徳間書店/980円(税込)□
	13日 どしふんスペシャル(□)/ウェンディマガジン/3,600円□		アウターリミット(□)/もものきはうす/8,800円□
	14日 ★幻影都市(□)/マイクロキャビン/9,800円□		ピンクソックス8(□)/ウェンディマガジン/3,600円□
	15日 関神都市(□)/アリスソフト/6,800円		スコアサウルス(□)/ピッパー/9,800円
	16日 スーパー上海ドラゴンズアイ(□:タケルでのみ販売)/ホット・ピィ/6,200円□		シンセサウルスVer.3.0(□)/ピッパー/8,800円□
	20日 戦国ソーサリアン(□:タケルでのみ販売)/ブライザ工業/4,800円□		龍の花園(□)/ファミリーソフト/価格未定□
	20日 ポッキー2(□)/ポニーテーレルソフト/8,800円		
	中旬 ★μ・PACK(M+D+インター/フェイス)/ピッパー/19,800円□		
	中旬 舞(□)/フェアリーテール/6,800円		
	26日 ロイヤルブラッド(R)/光栄/9,800円□		火星甲殻団ワイルドマシン(□)/アスキー/価格未定
	26日 ロイヤルブラッド(□)/光栄/7,800円□		シムシティー(□)/イマジニア/価格未定□
	26日 ロイヤルブラッド(□:サウンドウェア付き)/12,200円□		フォクシー2(□)/エルフ/7,800円
	26日 ロイヤルブラッド(□:サウンドウェア付き)/10,200円□		ヴェインドリーム(□)/グローディア/価格未定□
下旬	★MSX-Datapack turboR版(本+D)/アスキー/12,000円		笑うせれるすまん第2巻(□)/コンパイル/3,980円□
	NIKO ² (□)/ウルフチーム/7,800円□		倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(□)/発売元未定/価格未定
	ジョーカー(□)/バーディーソフト/7,800円		●ワンダーボーイII モンスター/ランド(R)/日本テクスター/7,800円
	サウルスランチVol.6(□)/ピッパー/3,400円□		スーパーバトルスキニパニック(□:タケルでのみ販売)/ブライザ工業/価格未定□
			ピラミッドソーサリアン(□:タケルでのみ販売)/ブライザ工業/価格未定□
			プリンセスメーカー(□)/マイクロキャビン/14,800円□
			キャンペーン版大戦略II(□)/マイクロキャビン/価格未定□
92年1月	9日 MSX-FAN2月情報号(本+□)/徳間書店/980円(税込)□		3Dプール(□)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	上旬 ジョーカー(□)/バーディーソフト/7,800円		エリート(□)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	15日 DPS SG set3(□)/アリスソフト/6,800円		囲碁ゲーム入門用(仮称)(□)/マイティマイコンシステム/9,800円
	中旬 サウルスランチMIDI#2(□)/ピッパー/3,400円		アルシャーク(□)/ライトスタッフ/9,800円□
	?		ブライド下巻完結編(□)/リバーヒルソフト/価格未定□
	?		
	?		
	狂った果実(□)/フェアリーテール/7,800円		

【発売中止ソフト】ソープランドストーリーII・メモリー(ハード)、美少女大図鑑'91(フェアリーテール/タケル)、沙織・美少女たちの館(フェアリーテール)、夜の天使たち、天使たちの午後・番外III(ジャスト)

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー

(原案者は北海道／高松由美子)
砂漠の彼方に森のようなものが見える。旅人が母を見たというオアシスか? シニリアは急いだ。緑豊かなオアシス。しかし、母の姿はない。気落ちしたシニリアに、人の3倍もあるサンドラットの群れが襲いかかってきた。今のシニリアに戦う気力などはない。一方的に攻撃を受けるシニリアを助けようとするルーシャオ。血まみれのルーシャオに気が付いたときにはサンドラットの姿はなかった。私がこんなことでどうする……。ぐったりとしたルーシャオを抱きかかえ、降りだした雨に打たれていた……。



スーパー付録ディスク JAN. 1992 DISK #4			
媒体	2DD × 1	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX2/2+ MSXR	残りバイト数	ロバイト
VRAM	128K	くわしくは各コーナーの説明をご覧ください。	

ディスクの起動と基本キー操作の方法

この付録ディスクで遊ぶためにはMSX2+VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ディスクドライブが内蔵されていない機種しか持っていない場合でも、別売りされている増設用ディスクドライブさえあればだいじょうぶ。プログラムによってはMSX1でもBASICから呼び出せば、直接遊べるものもあるぞ(121ページの表を参照のこと)。

まず、付録ディスクをドライブに入れて、それから電源を入れる。このあとタイトル画面が表示されるが、電源を入れた直後からカーソルキーの上をずっと

と押しておけば(ジョイスティックでも可)、タイトル画面を飛ばしてメインメニューの画面に入ることができる。収録されている各コーナーの中には、遊んだあとにリセットをしてからでないと、別のコーナーで遊ぶことができないコーナーもあるので、この機能はそういう場合に使ってほしい。

また、タイトル画面では画面の位置を調整できる機能がある。自分の持っているディスプレイで、いちばん見やすい位置にカーソルを使い微調整してから、スペースキーを押してメインメニューに入ろう。



ここで操作方法は、メインメニュー画面で点滅しているカーソルを動かして、遊びたいコーナーの所まで持っていきスペースキーを押すと、そのコーナーの説明画面が表示される。

そして、各コーナーの説明画面からもう一度スペースキーを押すと、小メニューの画面に入る。ここでは、そのコーナーの説明などが表示されるのでよく読むこと。この小メニューの画面からは、ESCキーでメインメニューの画面に戻ることができる。どんなコーナーなのかのぞいて見たいときに便利。

この小メニューの画面でスペースキーを押すと、収録プログ

ラムの実行、メッセージの送り、メッセージを終了してメニュー画面に戻ったりする。

注意してほしいこととしては、MSX本体にあるディスクドライブ動作確認用のランプが点灯しているときは、ディスクを読み込んでいたり、ディスクにゲームデータを書き込んでいるときなので、入っているディスクを抜かないようにすること。これを守らないと付録ディスクをこわしてしまったり、さらにはMSXの本体までこわしてしまうこともあるぞ。

さらに詳しいことは本誌の各コーナーで説明されているので、そちらを参照のこと。



●書き初めるルーシャオ。次はどんなことをしてくれるか楽しみ



今号の「すぺしゃる」は、オリジナルカードゲームの『CARDです』です。これは、某サムシリーズの制作もしたというプログラマのGAPPAさんが、MSX・FAN編集部のために制作してくれたものです。

CARDです

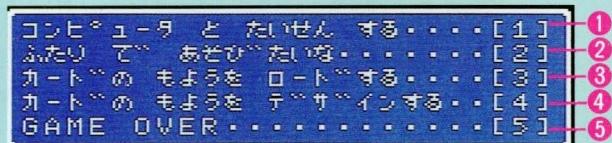
『CARDです』より「ペアーズ」©GAPPA

『CARDです』は、いろいろなカードゲームの入ったカードゲーム集。今日はその中から、いかにパターンを覚えるかが決め手になる、神経衰弱タイプの「ペアーズ」を収録。

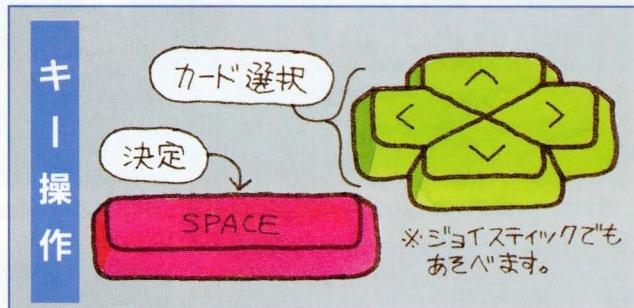
ルールはトランプで遊ぶ神経衰弱とほぼ同じ。裏返しになつた24枚のカードを交互にめくつて、同じカードをめくると点数

が入る。全部のカードをめくり終わったら点数の多いほうが勝ち。点数はカードの数字と同じ。なお、めったに現れないジョーカーは、獲得している点数が2倍になるスペシャルカードになっている。

あと、カードのデザインを自由に描き変えられるエディット機能もある。



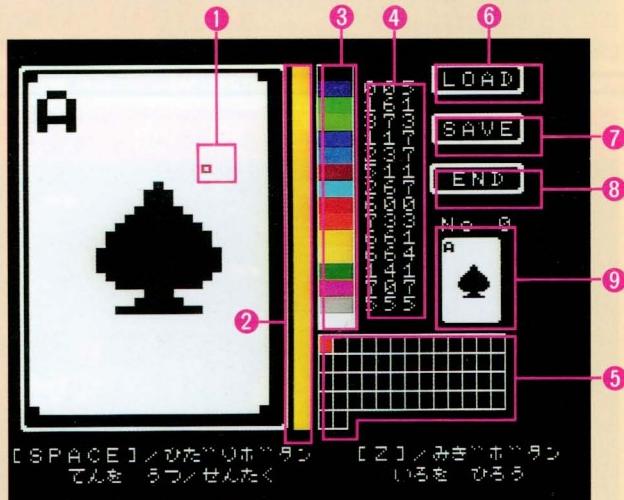
①コンピュータと人間の対戦モード。②人間どうしの対戦モード。③セーブしておいたエディットデータをロードする。④自作のカードを作成できるエディットモード。⑤プログラムの終了。MSXにリセットが掛かるので、エディットデータのセーブ前に選ばないこと



①コンピュータの強さは相当なものだ

②キミの記憶力にかかるぞ!

エディットモードの操作方法

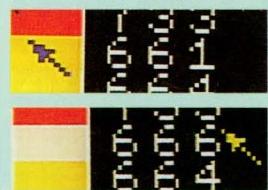


モード選択画面で「カードのもうをデザインする」を選択すると、エディットモードに入る。操作は、キーボードの十字キーでカーソルを移動させスペースキーで決定と、マウスでカーソルを移動させて左ボタンのクリックで決定する方法がある。①画面左側のカード拡大画面で、ドットを打つ位置を決めるカーソル。画面右側の操作のときはカーソルが矢印に変化。②現在選択されている色。③ここで使う色を選択。④3ケタの数字は色を表す。左からR(赤)・G(緑)・B(青)。別項参照。⑤カード選択ウインド。ここからエディットするカードを選択。⑥エディットしたデータをロード。⑦エディットしたデータをセーブ。ファイル名は8文字まで付けることができる。ただし、付録ディスクにセ

ーブ不可。エディットしたいときは、RUN"GAMECOPY.BAS"で『CARDです』を別なディスクにコピーしてからにかぎる。⑧モード選択に戻る。エディットデータのセーブをする前だと、データは消える。注意するように。⑨エディット中のカードを表示。

色を変えてみる

使える色は16色。白と黒は固定。その他14色は色を変えられる。下の写真はB(青)の数を変えてみたところ。数が大きいと濃く、小さいと薄くなる



GAPPA氏の『CARDです』制作ノート

はいど～も。GAPPAです。こないだMSX・FANの編集長、北根サンとお酒を飲んだときに、「ゲーム作ってくれな～い?」っていわれて、「いっそよ～あははは～」とかで作ったのがこのゲームです。また、続編を作りますんで、めちゃくちゃカッコいいカードのデザインを募集しています。送ってね。



キミのエディットしたカードを募集!

これからも『CARDです』シリーズとして、GAPPAさん製作のカードゲームを付録ディスクに収録していきます。そこで、読者のみんなからカードのエディットデータを大量に募集します。特に決まりはないのでとにかく送ってきてちょーだい。キミのデザイン

したカードデータが付録ディスクに収録されるかもしれないぞ。そうそう、エディットデータは必ずディスクにセーブしてから送ってね。ディスクは返却できないので、必要ならコピーしたものを送るよう。こんなカードはどうだ!! 係でお待ちしています。



小さいころのシャボン玉遊びで幼児は自己を抑制する技術を覚える、という。この4つのプログラム系コーナーで、キミはプログラミングの技術を覚えるだろうか。

今月は、付録ディスクのシステムに小さな改革があった。ほんとに小さいので、気づかない人も多いだろうと思うが、おもに、ここの4つのコーナーにかかるところなので、ここで説明しておくことにする。

まず、1つが「パパボ」だ。

従来、「ファンダムゲームズ」や「FM音楽館」のプログラムを、小メニューで選択したときは、選択されたプログラムによっては、小メニューの画面が止まつたまま、いまなにが起きているのかがはっきりしない場合があった。そこで、小メニューでなにかあるプログラムが選択され、

実行されるときには「パパボ」と音が鳴るようにした。

次に、大メニューの説明画面からのプログラム実行だ。

たとえば、今月の「ファンダムサンプルプログラム」では、コーナーロゴを選択したときに表示される説明画面の状態、もう一度スペースキーを押すとスーパービギナーズ講座の参照プログラムが実行されるようになっている。

従来は、実行すべきプログラムが1つしかない場合でも、説明画面でスペースキーを押し、いったん小メニューでプログラムタイトルを選択しなくてはど

んなプログラムも実行できなかった。そこで、その必要のあまりないプログラムに関しては、こういう形で手順を省略できるようになったというわけだ。「スペシャる」や「ほほ梅薺のCGコンテスト」などでも同様だ。

今回は、この4つのコーナーでは使われていないが、たとえば「パソ通天国」、「MSXView」など、大メニューの説明画面も小メニューの画面もぜんぶメッセージばかりというコーナーにも変更があった。

大メニューの説明画面だけですむものは、小メニューには行かなくてもいいようにした。そういうコーナーは、スペースキーを押すと自動的に大メニューへもどるようになっている。

■メニューにもどれるか

また、FM音楽館などで1本のプログラムを実行したあと、かんたんに小メニューの画面にもどれないかという要望が多いのだが、FM音源の拡張BASICによって組まれたプログラムのあとには、あまりほかのプログラムを走らせないほうがいいのだ。つまり、一度でもCA

LL MUSICすると、リセットしないままほかのCLEA R文でメモリの上限を指定しないことはいけないそうなのだ。

ある掲載プログラムを実行したあと、ふたたびディスクのシステムにもどるようにできないことはないのだが、そうすると上のような理由でいつ暴走するかわからない。そのため、なか掲載プログラムを実行したあとにメニューにもどるのは、たいへんむずかしいのだ。

いちおう、BASIC画面でRUN "MENU. XB" を実行すれば、タイトルCGをとばして大メニューにもどれる。そのまえに実行しているプログラムが使用していた画面モードによっては、比較的すぐに大メニュー画面が現れるだろう。ただし、SCREEN7、8を使っていたり、SCREEN5のページ2、3を使っていたりすると漢字用のパターンデータを読み直すためにちょっと時間がかかる。最後に、FM音楽館やファンダムのプログラムを次々に実行していくと、いつ暴走するかわからないので注意。

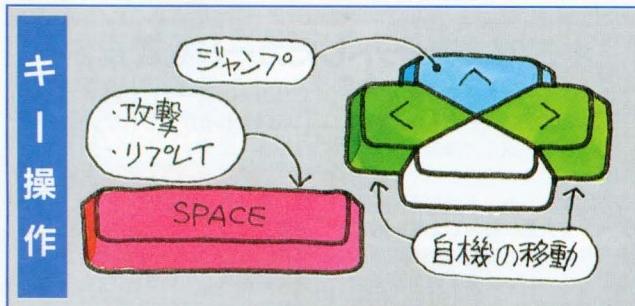


もう何度も書いている気がしますが、リンクス・ゲームバトルからYOSHIX作のオリジナルゲームですねん。

ゲームは顔からによきによきと足がはえた特異な姿のキャラを操って一定時間、敵の攻撃をよけていけばいいという明快なルールによって行われる。ただ、敵との区別がつきにくいので写真に番号を付けておいた。

①ステージ数。②ショット数。武器のスパナを連続して投げる

ことのできる数。最初は1本だけ。③ライフケータ。敵と接触すると減っていき、なくなるとゲームオーバー。④武器。ショット数の数だけ連続して投げることができる。⑤敵キャラ。プレイヤーキャラに負けず劣らず個性的。⑥プレイヤーキャラ。正直いって気持ち悪い。

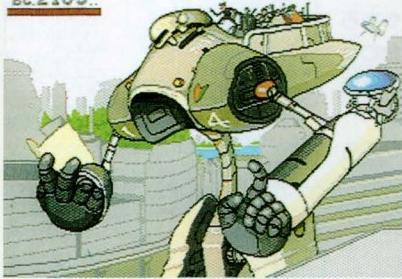


ゲーム 十字軍

「ファックュー」のファンキーKが描いたぜ！

誌面ではそろそろ2周年をむかえようという十字軍のトピラCG。今月はメカならまかせてくれ、とばかりにファンキーKの登場だ。このこまかいタッチを自分のモニターで見てほしい。さて、懸案のゲームの役立ちデータだが、ディスクにも書いたが今月はもうすこしで入るところだった。これもまたディスクに書いたが、どんなデータが入る予定だったか明かすことはできない。やっぱり、こういった企画はソフトハウスさんの協力がないと実現しないな。

sc.2109.



ぜひ、この見事なCGをご自宅のMSXでも！

CG

今月は紙芝居部門から1作とCG講座で使用した教材グラフィックを2ファイルぶん収録したでおじゃる。木木木

まず、紙芝居部門でおじゃるが、ふつうにCGコンテストのマークを選んでスペースキーを押していくだけでおじゃる。そのときどきの画面の説明にしたがえば最後まで見られるぞよ。つぎにCG講座の教材グラフィックでおじゃる。こちらはちょっとやっかいぞよ。まずははじめにいっておくでおじゃるが、このCGを見るためにはグラフサウルスが必要でおじゃる。今回はそのうえに、MSX-1DOSかMSX-DOS2が必要になるでおじゃる。そして1枚フォーマット済みのディスクを用意してほしいぞよ。こうして3枚のディスクが用意できたら、DOSを入れて電源を入れるぞよ。プロンプト(A>)が出たら、付録ディスクを入れて以下のコマンドを実行するぞよ。

A>COPY A:PMEXT222.COM B:②

A>COPY A:CGKOUZA.LZH B:③

画面の指示にしたがってディスクを入れかえたりしてコピーしてほしいぞよ。つぎに、コピーしたディスクを入れて、

A>PMEXT222 ④

とするでおじゃる。画面にへんな文字がずらずら表示されていくでおじゃる。最後にEXT「ACT(Y/N)と表示されて止まるマロ。ここで、⑤

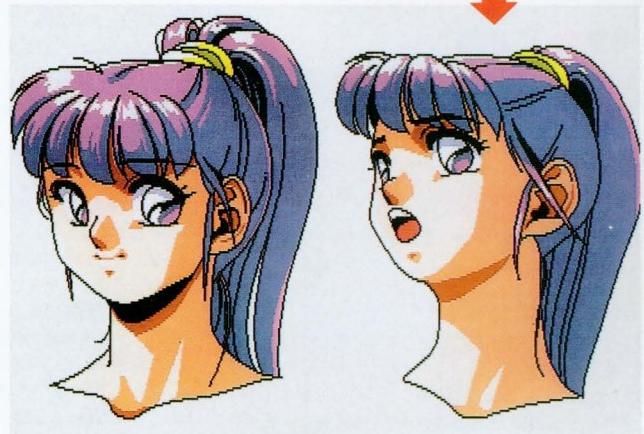
と入力するでおじゃる。このあとMSXが勝手に動き出すでおじゃるから手をふれずにじっと待つぞよ。すべてが終わったら、

A>PMEXT CGKOUZA.LZH ** ⑥

を実行するでおじゃる。またまたしばらくMSXが動くでおじゃるから待つぞよ。プロンプトが表示されたら完成でおじゃる。

今度は解凍されたCGをグラフサウルスで読みこむ方法でおじゃる。写真ではバージョン2のやり方を示したでおじゃる。

が、バージョン1.0の人も基本的には同じでおじゃる。グラフサウルスをSCREEN7のモードで起動したら、ディスクアイコンを選んでディスクモードにするでおじゃる。つぎにさっさ解凍したディスクを入れ、ロードを選んでファイルの一覧を表示するぞよ。「CGKOUZA1」と「CGKOUZA2」の2つが表示されるでおじゃる。あとはどちらか好きなほうを選べば成功でおじゃる。



⑥この2パターンのCGがいっしょに表示されるでおじゃる

あてましょQ

11月情報号の当選発表
をしあわんだよん

11月情報号の答えは、サークシリーズでおなじみの「フレア・ジェルバーン」。愛称の「フレイ」でももちろん正解だ。マイクロキャビンさんのご厚意により、北海道・橋本奈奈、千葉県・中西満喜、愛知県・中川裕規、岡山県・渡辺真也、大分県・岐部直人、の氏名にはフレイの魔法のバンソウコウをプレゼントする。また、みんなから要望の多かった「正解グラフィックをディスクに」という意見を、今月から採用。キミのMSXで下のフレイが見られるぞ。



⑦隠れていたのはフレイ。ディスクにも収録されている

CGKOUZA1を選ぶなど…



今月は、『ViewCALC』の機能をくわしく紹介するPageBOOK用ファイルを収録しました。

10月情報号でも収録されてい、ターボR専用ソフト『MSX View』(アスキーから9800円で発売中)対応のアプリケーションソフト、『ViewCALC』(アスキーから14800円で発売中)のPageBOOK用ファ

イルが今回も収録された。とはいっても、以前のものとは違うバージョンなので安心を。発売が伸びていたViewCALCも、つい先日発売されたばかり。今回はそういった関係からさらに完成度の高いPageB

収録ファイルを見てみよう

ステップ1

まず、MSXViewを起動させ、メニューから「道具」コマンドを実行する。次に、表示されたウィンドウから、「PAGEVIEW」を実行。

ステップ2

すると、左の写真のような、ファイルダイアログが表示される。ここで、MSXView実行用ディスクと付録ディスクを入れかえる。起動ドライブをBに変更してロード。「CALC.BOK」ファイルが現れるので「読込」を実行。

ステップ3

これで、ViewCALCの紹介を見ることができる。A1GTでも、ハードディスクでも見る方法は同じ。ディスクを入れかえる手間が省略されるだけだ。

OOK用ファイルになった。このViewCALCは表計算ソフト。これがあるとどんなことができるのか?

たとえば、ワークシートという、縦128行、横64列に区切られた表に、会社の売り上げなんかをセッセと打ちこんでいく。それが終わったら、その打ち込んだデータをもとにグラフを作ることができる。

グラフも、そのデータを見るのにいちばん適しているものを選べるように、棒グラフ、折れ線グラフ、円グラフの中から選べるようになっている。もちろん、入力するデータ量に合わせて、ワークシートの大きさを自由に変えることもできる。

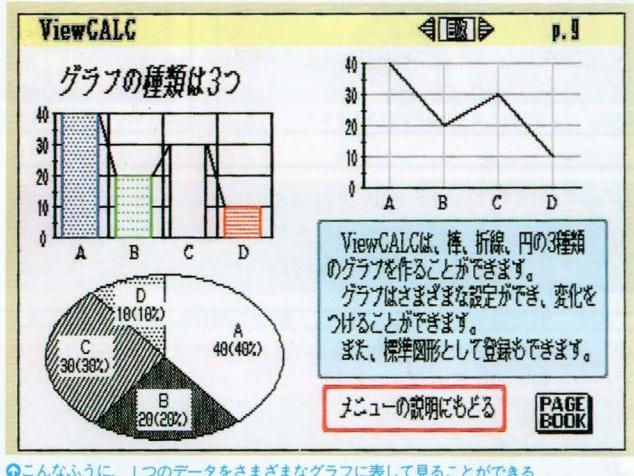
また、入力されたデータをも

とに金利の計算をさせてみることもできるぞ。そのうえ52種類の関数が用意されていて、いたれりつくせりなのだ。

こんなふうに、他の高価なパソコンにも、決して引けをとらない便利な機能が満載されているんだけど、今回はViewCALCの紹介を見て楽しむだけのもので、実際に使うことができないのが残念だったかな?



④ViewCALCの機能を、カラフルな画面でわかりやすく説明してくれる



⑤こんなふうに、1つのデータをさまざまなグラフに表して見ることができる

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

募集①(物語系)

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめてみたいと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

募集②(BGM系)

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG3声のような組み合わせは使えません。また、使ってはいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、

S、FM音源の@B3、@Vn、Yr,d、リズム音源の@Vnです。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集集中。

募集③(そのほか何でも係)

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。「MSXView」で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的に行っていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です！

●応募方法

①応募の項目番号、②住所(〒)・氏名・年令・電話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらもよろしく！

あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「スーパー付録ディスク○○」係

スーパー付録ディスク内容一覧表

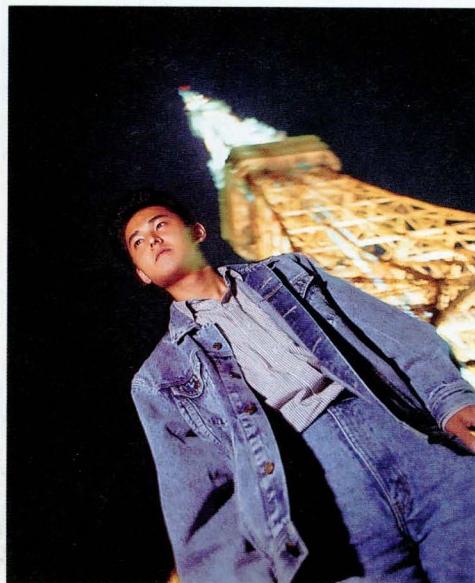
記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★は、ターボR専用に対応しています。
□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。○はメニューへの復帰可、※はメニューへの復帰はリセット。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備考
スペシャル(※)	——	神経衰弱タイプのカードゲームです。カードのデザイン変更もできます。	●『CARDです』「ペアーズ」とコンストラクション	CARD . BAS NOMAL . A NOMAL . PAL TITLE . M5 NUMBER . M5 PICNIC . COM GAMECOPY . BAS	『CARD.BAS』はBASICプログラムです。 『NOMAL』はカードのデザインデータです。 『NOMAL.A』はカードのデザインデータです。 『NOMAL.PAL』はカードのパレットデータです。 『TITLE.M5』はタイトルデータです。 『NUMBER.M5』はスコア表示用数字フォントです。 『PICNIC.COM』は音楽マシン語ルーチンです。 『GAMECOPY.BAS』はコピー用のBASICプログラムです。
ファンダム・GAMES(※)	ファンダム(P34)	掲載の全プログラム	●黄金狂 アシカの修業3 ●PRO SPORT ●KICK! KICK! KICK! ないんす ●8HANDS ●DRIVE GAME 2 ●Warrior ●BLACK ROAD CARD BATTLE ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ S-FIGHTER	OUGON . FD1 ASHIKAZ . FD1 PROSPORT . FD1 KICKKICK . FD1 NINES . FD1 8HANDS . FD1 DRIVE2 . FD1 WARRIOR . FD1 BLACKROD . FD1 CAROBATL . FD1 R-N-GOLF . FD1 SFIGHTER . FD1	BASICプログラムです。
ファンダム・サンプルプログラム(※)	スーパーピギナーズ 講座(P46)	掲載プログラム	●スプライト版 光の3原色アニメ	SB-KOUZA . SB1	BASICプログラムです。
FM音楽館(※)	FM音楽館(P68)	掲載プログラム	□太陽の神殿「TEMPLE DEL SOL」 □まよしこの夜 □You cannot stop any more □わらわらのパーティー・ばいばい □ELECT ~あるポップミュージシャンのKOKUHAKU TIME~ □BINGO □脳天気シンドローム □恐怖	TEMPLE . FM1 S-NIGHT . FM1 STOP . FM1 OMOCHA . FM1 ELECT . FM1 BINGO . FM1 NO-TENKI . FM1 KYOUFU . FM1	BASICプログラムです。
AVフォーラム(※)	AVフォーラム(P72)	掲載全プログラム	規定部門「夢」 自由部門	JAN-キティ . AV1 JAN-FREE . AV1	BASICプログラムです。
ほほ梅庵のCGコンテスト(※)	ほほ梅庵のCGコンテスト(P100)	掲載CG	紙芝居部門「RAIN(雨)」 CG講座用教材データ	CG . BAS CG1 . SC7 { CG9 . SC7 CGKOUZA . LZH	BASICプログラムです。 CGデータです(ただし、CGツールで読みこむことはできません)。 くわしくは103、119ページをごらんください。
MSXView(O)	——	『MSXView』上で動くアプリケーション	★PageBOOKで読むView CALC	CALC . BOK	アスキーから発売されている『MSXView』が必要(パソニックA1GTには内蔵されていますので必要ありません)。ターボRでないと動きません。
パソ通天国(O)	パソ通天国(P92)	誌上で紹介しているフリーウェア	P Mext Ver. 2.22(解凍ツール) Magical Ver.0.19(グラフィックローダー) MAGローダー Ver.0.90(グラフィックローダー) MAGセーバー Ver.0.30(グラフィックセーバー) 由貴子「おべんと」(CG) BUNNY(CG) GRP(グラフサウスコンバータ)	PMEXT222 . COM PASOTEN . LZH	MSX-DOSのディスクを作り、左の2ファイルをコピーしてお使いください。くわしくは92~97ページをごらんください。
ゲーム十字軍(O)	ゲーム十字軍(P18)	ピッズによる十字軍トピック	——	CRUSAD . SR7	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
あてましょQ(O)	——	ゲームのキャラ当てクイズ	——	Q . PIC Q1 . PIC	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
B:(O)	——	編集後記	——	——	——
オマケ(※)	パソ通天国(P97)	リンクスゲームバトル最優秀ゲーム	●『たこハゲ物語』	TAKOL . BAS TAKOL . BIN TAKOL . DAT TAKO . CNV	1991年の夏に行われたリンクスのゲームバトル最優秀作品です。

*拡張子に「.LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉崎栄泰さんの製作したアーカイバ・ソフトです。

M FAN CLIP

Mファン大賞受賞作「HIQURE」の作者のニンマリ 駄菓子屋さんにはじまり東京タワーで終わったハイキューな夜



写真・浜野忠夫

ふつうなら「ニコニコ」とか「ニッコリ」といったことばを使うのだろうが、「ニンマリ」にしてしまったのは、彼がそんなふうな笑い方をするからである。先天的にラッキーでタフで、なにかを作りはじめると驚異的な集中力で作りあげてしまうタイプ。とくに悩みがなく、淡々と生きているわりに、どういうわけかクリエイティブな仕事をしている。

クリエイティブってのは、悩むんだよ、ふつう。わたしなんかは1月ぶんの原稿を40日かけて書いているのに、それでもちっとも思いどおりの記事ができない。なのに、彼は、な~んにも悩まずに(どうしても悩んだようには見えない)、ホッホッホッとモヂでもつくように『HIQURE』というゲームを作って、1991年のMファン大賞をとってしまった。

取材当日は、学園祭で駄菓子屋をやっているというので、わたしとカメラマンは10円玉をにぎりしめて、田町の読売東京理工専門学校におもむいた。彼はここで、情報処理の勉強をしている。まあ、将来はプログラマになろうという魂胆なわけだ。

OCT 1772。本名・芦田浩一、1972年12月18日生まれの18歳。射手座。B型。趣味、パソコン(FM音源の壊れ

たF1-XDJDとPC98DAを持つ)。好きなゲーム、イースIIとメタルギア。好きなソフトハウス、コナミ。好きな作家、江戸川乱歩。

ここだけの話だが、わたしが会った人物のなかで彼に似た雰囲気の人がいる。光栄の社長だ。ううむ。

わたしは、個人的に『GREY COOL LEAGUE』(総合2位だったがノータイトル)を押していた。画期的で、適度に不気味で、ゲーム性も良好、アマチュアゲームの鏡のような作品だとと思っていたから、当然、これが大賞をとると思っていたのだが……。

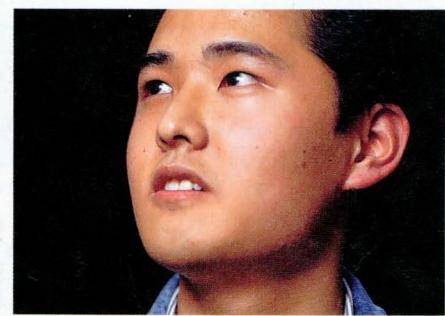
「7月にコンテストの告知を見て、あまりしめ切りまで時間がないので、対戦型にしたんです」

「しめ切り」と「対戦型」との関係がわからない人のために付け加えておくと、思考ルーチンの必要な対COM型のゲームに比べて、対戦型はプログラム的には比較的かんたんなのだ。「そのぶん、アイテムに凝りました」

自信はあった? ときくと
「いやいや、グラフィック賞がもらえばいいなと思ってたついで」

この作品が大賞を取ったため、大賞受賞者のインタビューをするつもりでいたわたしは困ってしまった。なにしろ『HIQURE』は友だちのいないわ

好きで作家が江戸川乱歩だけあって、こういう構図が似合つ。このあと、彼は高笑いをきこだまさせながら、東京の夜空を吸いこまれるように消えていった



将来は、やっぱりソフトハウスでゲームを作りたい



学園祭の駄菓子屋。背後にある「ラッキーワンダーランド」回30円をひかせてもらつたら、残り少ないケロケロケロツビのホイップスルが当たつた

●発売 德間書店
●発行・編集 德間書店インターメディア
PUBLISHER
橋瀬宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+鶴洋洋志+福成雅英+諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
岡田忠博+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史
+ 笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽+田中由紀+諏訪由里子+横川理彦
+ 星野博和+浜野忠夫
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイナ(釜田泰行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき+中野カンフー/+野見
山つじ+成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀+元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三+大嶋一成
FINISH DESIGNERS
南あくせす+株式会社ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エコロジ)

◆ディスクを付録に付けて、早くも4回目になる。おかげで、本誌と付録でひと月に2度、ひやひやの時を過ごしている。そのうえ、非ディスクユーザーからの批判は胸にこたえるし、毎月980円の負担は大きいという訴えも時折見かける。しかし、申しわけないが、現在の心境としてはもう引き返せないという感じなのだ◆そういうことは、人生を生きていこううえで何回かかる。たとえば、自分の感情の高まりを抑えきれず、相手に告白するというようなケース。試験日がおなじ、いくつかの学校のうち1つを選んで受験するケース。その道に入ったら、先に進むしかない◆ところで、付録ディスクに入れるネタが続くかどうかという不安が当初あったけれど、最近はそれよりも、いったいなにを削ればいいのかに悩んでいるところです。

A D ★ I N D E X

アスキー	86
コンパイル	表3
東京カルチャーセンター	26
日本視力回復協会	98
日本進学指導センター	82、83
日本テレネット	99
ピッツー	87
ブライダル	表2
マイクロキャビン	84、85
松下電器産業	表4

次号は、戦国ソーサリヤンをはじめとする大型新作の話題に埋もれつつ、名作復刻!

1月9日発売予価980円

また・ネ(笑)

特別限定
5000本限り

最初で最後の特大号!



12月6日ついに、MSX版DSが最終号となる。
3年間応援してくれたみなさん、ほんとうにありがとうございます。

Disc5枚組8,800円(税別)発売中!

MSX2 MSX turbo R
200 VRAM 28K

Disc station #32

●MSXマークはアイキーの登録商標です。
●編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承下さい。 ©1991 COMPILE DS#32

笑ウせえるすまん

1

- たのもしい顔
- 的中屋
- 勇気は損氣

©藤子Ⓐ・シンエイ・中央公論社・TBS
©1991 COMPILE

12月10日火発売予定¥3,980(税別)

MSX2 MSX turbo R
200 VRAM 28K

バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税はふくまれておりません

■MSX2・MSX2+・MSX turbo R用	
1月号(OD付)(DS)	2,900円
2月号(4月号～12月号 #21～#23～#31(DS))	1,940円
#20 #22(DS)	2,980円
●創刊準備号～7号まで(3月号(DS#10)は完売)	
#8～#9と#22は在庫品薄	
春号	3,980円
初夏号(DSSP)	4,800円
夏休み号 秋号 クリスマス号(DSSP)にゃんび(DSDX#3)	
ルーンスターII (DX#1)魔導師ラルフ総集編(DX#2)	3,880円
真・魔王コルベアス ランナーの冒険III	7,800円
コルビのハイライズ大作戦 ルーンスター 三国英豪伝	6,800円
ドラゴンクイズ ふよふよ	6,800円

■魔導物語・音楽館(税込価格)

カセットテープ	2,000円
DAT(デジタルオーディオテープ「曲おけつき」)	2,500円
DS98 初刊準備号	2,900円
DS98 初刊号 #2～5 EX#1～3	3,980円
DS98 MAP & CONSTRUCTION	3,980円
DS98 #6(新創刊) #7	2,980円
笑うせえるすまん!	3,980円

注意: これは、「魔導物語」のアレンジサウンドが入っているテープです。ゲームではありません。

購入希望商品の総額 + 消費税をプラスした金額に送料210円を加え、現金書留か郵便小包で、購入希望商品名と自分の住所、名前、電話番号を書いて、「大通販」係まで送って下さい。

Panasonic

これが16ビットの ギタ技だ。

JANUARY

情報号

第三種郵便物認印 編集人 山森 尚 発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL 03(3431)1627

(本体550円)

- 多彩な機能をカンタン操作。
① GUIソフト、MSX View内蔵。

幻影都市
開発元：マイクロキャビン

- ゲームを高度に、スピード的に。
② 大容量メインメモリ、512KB。

③

MIDIインターフェイス搭載。
デジタルサウンドが楽しい。



ここまでできるMSX、A1GT新登場。

A1GT NEW

MSX turbo Rパソコン
FS-A1GT (標準価格) 99,800円 (税別)

▶16ビットCPU(R800)搭載▶MSX-DOS2を標準搭載▶S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属)▶音声ガイド付ワープロ機能▶音声録再かできるデジトーグツール▶電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用)MSX turbo Rパソコンは、MSX、MSX2、MSX2+のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS/Rは米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年令・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ワープロ事業部営業部MSX係まで。

心を満たす先端技術—— **Human Electronics** 松下電器産業株式会社



T1062053040982 ©徳間書店インターメディア 1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 62053-04